Tot. 181

权威解读X360主机三红灯之谜！怪物猎人官方小说好评连载中！

中国电视游戏第1刊

游戏机实用技术

攻略透解

信赖铃音 肖邦之梦

塞尔达传说 幻影沙漏

玛娜传奇 学校里的炼金术士们

Gamehalo DVD mini

生化危机4
Wii版实际游戏体验

360全方位
Vol.4

热血最强
王国之心II
最终混合版+

特别企划
E3 2007
前瞻报道

诚意奉献

Wii 超实用迷你手册

集购机、使用、游戏选购于一身！

真·风神制作



Gamehalo DVD mini
Wii超实用迷你手册 赠品

关注新作情报大放送！

战国无双2 猛将传／最终幻想XII 国际版／任天堂全明星大乱斗X／荒野兵器 交叉火力
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔／驯龙师 音之魂／薄雾

2007. 8A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 15>

levelup.cn Version 2007 Beta

levelup.cn
游戏城寨

[7月4日 levelup.cn全新系统上线]

主站＋论坛

更丰富的游戏资讯
更方便的信息查询
更流畅的访问速度

从主站到论坛，这是一次完整改版，也是levelup.cn自建站以来最大的一次架构变动。在这次改动之后，levelup.cn将会为大家提供更专业、更便于检索的游戏资讯和更开放、更有趣的游戏社区。

7月4日，levelup.cn 2007新版面向全国玩家开始Beta试运行，我们期待着听到大家的反馈意见，让我们一起联手共同打造一个专业、完善的电视游戏网站。

首页 | 新闻 | 游戏专题 | 攻略 | 特企 | 评测 | 网文 | 动漫 | 下载 | 商城 | 美图 | 博客 | 论坛 | 二手交易 | 天下聚会 | 书刊
PS3 | PS2 | PSP | Wii | NGC | NDS | GBA | Xbox360 | Xbox

http://www.levelup.cn

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

新书特搜 NEW BOOK

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

掌机王SP　第67辑



[7月5日 全国上市]

本辑为大家献上备受期待的NDS超大作《塞尔达传说　幻影沙漏》的详细流程攻略，同时还有《富豪街DS》、《变形金刚》、《时空王牌》、《水色学园》等众多新作的特快。专题企划《桃李熟时忆师恩》将会追忆游戏中那些为莘莘学子鞠躬尽瘁的老师们。国内电玩店惊暴PSP“神秘电池”降级事件，小编亲赴现场了解详情并进行深入报道，同时本辑还有最新的3.5版本PSP降级教程，众多精彩内容等你关注。



变形金刚漫画版　第一代　VOL.4



[7月11日 共享金刚迷的节日]

变形金刚诞生20周年纪念作品
史上最华丽的变形金刚漫画
DW公司经典系列最后的遗作

［更多精彩内容　超越想像！］

G1系列完结篇，塞联阵狂飙本土化译制；人物详尽档案，传统附加内容继续奉上；TF系列关键词，全面解读变形金刚世界观；音乐集VOL.4，收录变形金刚珍贵音乐资料。

特别提示：《变形金刚漫画版第一代》1~3卷全国各地报刊亭销售中。
第4卷与电影版同步推出



游戏光环DVD　VOL.26



[7月12日 全国上市]

劲作特搜队为你带来总数超过50款海量的新游戏资讯与已发售游戏的精彩点评！《变形金刚》游戏版与电影版精彩影像，游戏版高素质片头CG动画欣赏+电影版精彩片花！收录《使命召唤4》、《最终幻想　水晶编年史　命运之轮》等多款新游戏影像；特别收录“小岛秀夫 VS. 三上真司”对谈影像，两大名制作人畅谈当今游戏业；热血最强收录《王国之心 II 最终混合版+》最高难度无伤BOSS战精彩影像！



游小说　第4辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

240页，25万海量文字让你看个够！

特邀卡伦撰写《奥丁领域》最强剧情小说，另有玛娜带您重温经典的《寄生前夜》。官方小说将为大家献上CAPCOM官方最强小说——《生化危机　自由之路》，《幻想传说》也在本期中隆重落幕，此外还有《死魂曲》外传《羽生蛇村异闻录》一期完结。而本次光盘容量激增3倍。除了有TONY壁纸大特辑、名场面、游戏金曲外，电子书苑还将独家奉献恐怖大师伊藤润二的《死魂曲》外传漫画。



PSP游戏典藏专辑　Vol.04



随盘附赠48页大16开手册，收录新作、劲作点评、攻略
所有游戏均经实机测试可用

[7月5日 全国上市]

150张动漫壁纸火热放送
945分钟影视佳作缤纷连载
22款热门游戏劲爆登场
42款NEO・GEO模拟游戏经典再现

重拳出击！

《最终幻想 II》、《劲舞团》、《灵魂升温4》
众多缤纷新作带您进入五彩斑斓的游戏世界！

天籁之音

《劲舞团》OST带你领略热舞节拍！

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第181期 TV GAME半月刊
2007年8月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

8A
COVER STAFF
封面用图：信赖玲音 肖邦之梦
设计总监／封面设计:Jason
©2007 NBGI



CONTENTS Part 1





游戏情报站

微软5000万美元巨资购得《GTA Ⅳ》独家内容! 4
PS3仅发挥20%性能，降价“商议中” 4
2007年《WE》新作产品线正式公布 5
对应网战！《灵魂能力Ⅳ》闪电公开 5

前线狙击

任天堂全明星大乱斗X 14
薄雾 16
最终幻想Ⅻ 国际版 18
驯龙师 音之魂 20
战国无双2 猛将传 21
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 22
荒野兵器 交叉火力 24

游戏立方

多边共享区 38
问题小卖部 40
秘密花园 42

特快专递

富豪街DS 46

研究中心

最终幻想 Ⅱ 重制版 79

小说回廊

怪物猎人官方小说 狩猎守则 中 98

攻略透解







游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

信赖铃音 肖邦之梦 ① NBGI ② RPG ③
X360 ④ トラスティベル ～ショパンの夢～ ⑤ ⑥ 日版
2007年6月14日 ⑦ 1人 ⑧ 6980日元 ⑨
无对应周边 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

中国电视游戏第1刊
游戏机实用技术

CONTENTS Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：何马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：燕晓三
二编室主任：徐琳金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄鑫华 罗清彬 马健 赵庆 张崴翔 王锐思 王双誉

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全礼省期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字6200004000011
组版：深圳市新华视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年8月1日
定价：人民币9.80元

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	88
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	12	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	92
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	26	读编往来	读者与编辑的轻松交流	93
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	28	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	96
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	43	游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	106
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	82	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	107
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	84	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS
FIFA 08 26
富豪街DS 29 46
股票交易师 瞬 44
极品飞车：职业街头赛 26
塞尔达传说 幻影沙漏 28 56
水色学园 43
星神 43
驯龙师 音之魂 20
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 27

NGC
生化危机4 44

PS2
FIFA 08 26
光明之风 45
极品飞车：职业街头赛 26
吉他英雄III 26
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 28 66
梦幻骑士VI 危机世界 29
生化危机4 44
战国无双2 猛将传 21
最终幻想XII 国际版 18

PS3
FIFA 08 26
变形金刚 光盘
薄雾 16
化解危机4 27 光盘
极品飞车：职业街头赛 26
吉他英雄III 26
忍者龙剑传Σ 29 86
先祖之魂 失落的传承 29
铁拳5 暗之复苏 在线 45

PSP
FIFA 08 26
变形金刚 29
荒野兵器 交叉火力 24
极品飞车：职业街头赛 26
最终幻想II 重制版 79

Wii
FIFA 08 26
海贼王 无尽的冒险 45
极品飞车：职业街头赛 26
吉他英雄III 26
任天堂全明星大乱斗X 14
生化危机 安布雷拉历代记 光盘
生化危机4 44 光盘
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 22

X360
FIFA 08 26
变形金刚 光盘
波斯王子 经典重制版 光盘
薄雾 16
皇牌空战6 解放的战火 光盘
极品飞车：职业街头赛 26
吉他英雄III 26
科林麦克雷拉力：尘土飞扬 28
王国之心II 最终混合版+ 光盘
信赖铃音 肖邦之梦 28 45 48 光盘

收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

GAME NEWS STATION

特报

微软5000万美元巨资购得《横行霸道IV》独家内容！



6月18日，Take-Two公司召开了股东大会，向股东汇报了未来几个财季的预计经营情况，其中《横行霸道IV》作为近年来Take-Two最重要的游戏自然最为受人关注。Take-Two首席财务官Lainie Goldstein在会议中透露了一则令人惊异的消息。

《横行霸道IV》刚刚公布时，Take-Two就表示该作的X360版将会推出资料片(注)性质的新内容供玩家下载，并且下载内容非常丰富，可以说是相当于一款完整的游戏。后来Take-Two在2007和2008年的发售计划表中只提到了X360版的下载内容，对PS3版只字不提，更是让人怀疑这些内容为X360独占。为什么这么重要的内容要让X360独占呢？现在答案终于揭晓：微软为这些内容支付了5000万美元巨资！

Goldstein在股东会议中说："前2500万美元是为第一个资料片支付的，预计将于2008年3月之前推出。因此将其归入到当期收益，因为其时间是在未来12个月内。后2500万美元是为第二张资料片而支付，这张资料片将于2008财年推出。"那么这是否意味着《横行霸道IV》的两张资料片是X360独占呢？对此微软和Take-Two目前都是只字未提，Take-Two董事局主席Strauss Zelnick说："显然我们为X360准备了资料片，因为主机不一样，相应的游戏也要有所不同。我孩子在家里有三台游戏机，他经常玩不同版本的同一款游戏，而且发现其中的不同之处很有意思。因此——这两个版本肯定不会是相同的游戏体验，不过他们会非常非常接近。"

微软为了争取到《GTA》这个北美第一大作品牌已经付出了很大的努力，据美国1UP网站报道，去年E3展前发布会中，微软之所以能够率先宣布X360版《横行霸道IV》，其实是因为向Take-Two支付了500万美元，支付这样一笔巨款仅仅是为了提前几个小时公布一款游戏，可见《GTA》的影响力有多大。微软之所以愿意为此举花费血本，就是要给玩家造成"玩《GTAIV》就要选X360版"的感觉，因此为资料片支付5000万美元的巨款也就不难理解了，由此看来资料片为X360独占的可能性极高。

另外，据称5000万美元是微软向Take-Two支付的预付款，如果《GTAIV》资料片的销售情况很差，Take-Two可能要将部分所得退给微软。这意味着资料片的性质可能是由微软出资委托Take-Two开发，发行权属于微软，这些资料片提供下载后的所得也属于微软，如果玩家全都非常积极地付费下载，说不定微软反而会从其中小赚一笔。当然，5000万美元的资金对于开发资料片来说绝对是令人惊叹的天价，两张资料片的总开发成本相信不会超过1000万美元，毕竟《战争机器》这样的游戏开发成本也不过1000万美元而已。

特报

PS3仅发挥20%性能，降价"商议中"

自从去年5月PS3的售价公布以来，价格问题一直成为PS3挥之不去的阴影，并且给索尼造成了极为沉重的财务负担。虽然目前PS3仍然是亏本卖，但为了改变其颓势，索尼将很可能在年内下调PS3的售价。6月15日，索尼CEO霍华德·斯特林格在接受英国《金融时报》的采访时首次透露了PS3降价的可能性。

斯特林格在采访中首先赞美了Wii取得的成功，他表示任天堂是一家成功的公司，"与我们相比他们有很好的商业模式"，不过他绝不同意Wii玩起来更加有趣，在回答记者提出的这一问题时，斯特林格连说了四个"不"。他认为Wii之所以卖得更好，完全是因为价格更便宜，这两部主机可以说是"互补的产品"，没有直接竞争关系。

为了提高PS3的销量，斯特林格表示他们正准备降低PS3的售价，他并没有透露具体的降幅，但他表示将会在今年年末商战之前做出决定，他表示降价的额度是目前正在研究的问题。斯特林格表示对PS3的前景一点也不担心，他说："虽然人们购买PS3似乎并不是很积极，但是它在销量方面和PS2和PS相比没有什么差距。"至于主机性能，斯特林格宣称目前PS3的游戏只是发挥了大约20%的性能。"一旦他们充分发挥了PS3的性能，其游戏体验将会是惊人的……简直将令人叹为观止。"

另外附带一提的是，SCEJ将于7月26日推出一款《大众高尔夫5》的PS3捆绑套装，该套装60GB版本售价为61980日元，20GB版售价为51980日元，比游戏和主机分别零卖的价格便宜了3980日元，并且该套装的供应将没有时间和数量限制，这可以说是PS3的第一次变相降价。



小贴士 TIPS

资料片：英文为"Expansion Pack"，Take-Two对《GTAIV》资料片的官方说法是"章节式内容"，不过性质相同。此类内容是在原作基础上的扩充，增添新任务、武器、人物、关卡等内容。

软件

2007年《WE》新作产品线正式公布





▲《PES 2008》首次出现了球员的接受采访画面。

6月22日，Konami正式在它的官方网站上公开了2007年《WE》的新作计划，而在早些时候，欧洲Konami分公司也首度公开了正在开发中的《PES》(注)最新作的游戏画面，自此，广受《WE》玩家关注的Konami 2007年足球游戏发售计划终于水落石出，日本方面，PS2、PS3以及X360版的《WE》新作将会在今年冬天登场，NDS版的《WE》已确定在10月发售，此外在PSP与Wii上也有《WE》新作的发售计划，不过发售时间还没有确定。另外值得注意的是在此次公开的消息中我们并没有看到任何“WE11”的字样，这也与早前Konami宣称以后的《WE》新作将以年份而不是序号作为标题名的发言不谋而合，但是否真的如此还需等待官方的进一步证实。

欧洲方面，被命名为《PES 2008》的《PES》最新作的部分游戏细节以及次世代版的游戏画面都已经公开，PS2、PS3、X360版的《PES 2008》预定于今年10月发售，相较于去年年底发售的X360版《PES6》(即日版的《WEX》)，《PES 2008》将会进一步强化游戏的画面以及物理引擎，而X360版《PES6》中备受玩家指责的编辑模式也会在本作中进行大幅改进。从公布的游戏图片来看，Konami已经取得了巴西与葡萄牙的球队授权，而球员接受采访的游戏画面相信与赛后评选MVP球员有关。

除了以上公布的这些《WE》新作之外，Konami还将发售PS2版的《J联盟WE2007 俱乐部锦标赛》，本作依然采用“J联赛+欧洲著名联赛”的构成方式，新增加了阿根廷河床队以及巴西国际队的实名资料授权，欧洲俱乐部球队的阵容是06～07赛季结束时的最新阵容。新模式方面增加了一个名为“FANTASY STAR”的模式，玩家将化身为一个球员，在普通比赛中积累经验，慢慢成长，体会一个小球员成长为世界级球星的历程。而在前作中新增的“世界巡回”模式中也将随机出现一些新的任务，比如“落后的情况下在最后30分钟逆转比赛”、“以2球的优势获胜”等等。《J联盟WE2007 俱乐部锦标赛》将在8月2日发售，这也是今年的首个《WE》完全新作。



▲《PES 2008》获得了巴西队和葡萄牙队的实名授权。



▲PS2版《J联盟WE2007 俱乐部锦标赛》游戏画面。

软件

对应网战！《灵魂能力IV》闪电公开

知名格斗游戏“《灵魂能力》系列”的正统续作《灵魂能力IV》于日前闪电发表。本作对应的机种是PS3和X360，制作人表示本作会把华丽的武打动作提升到全新的高度，除保持系列一贯的每秒60帧画面传统外，还支持网络对战功能。制作人表示网络模式将会是本作的一大要点，在网络模式中，玩家很可能可以使用自己定制的角色战斗，并且制作人目前正考虑加入角色交换的功能。是否对应1080p，目前还在商讨中。游戏预定于2008年上市。



小贴士 TIPS

PES：全称为“Pro Evolution Soccer”(职业进化足球)，是Konami以日版《胜利十一人》为基础为欧洲地区开发的作品，二者的内容有细微的差别。

本期大事记

6月14日： Take-Two进行机构改革，2K Games纽约办事处关闭。

6月15日： 索尼CEO霍华德·斯特林格在英国《金融时报》的采访中首次透露目前索尼已经在研究PS3降价事宜。

6月18日： Take-Two在股东大会中透露，微软为《横行霸道IV》的两张资料片支付了5000万美元。

6月18日： 全球最大影音租赁商Blockbuster宣布今后将仅租赁蓝光影碟。

6月18日： 微软向Immersion提出起诉，此案可能与Immersion和索尼合作开发PS3手柄振动技术有关。

6月19日： EA宣布进行重组，成立四大子品牌。

6月20日： Konami宣布时隔15年后，“《魂斗罗》系列”正统续作将降临NDS。

6月21日： 世嘉宣布已经与BioWare合作，将会开发一款《索尼克》的RPG作品，对应平台为NDS，预计2008年发售。

6月21日： SCEI社长平井一夫宣布，2008年3月31日前PS3上将会有380款游戏推出。

6月21日： Take-Two宣布《Manhunt2》发售计划中止，至此该作已遭到各界的全面封杀。

6月22日： Konami正式公布了2007年《WE》新作计划，首次公开了《职业进化足球2008》(相当于《胜利十一人11》)。

6月24日： 任天堂宣布欧版《更能锻炼大脑的成人DS训练》将由妮可·基德曼担任代言人。

6月25日： 任天堂市值一度攀升至6.57万亿日元，超越索尼，进入日本十强企业之列。

业界声音

如果你是在为次世代主机开发一款顶级的怪物级游戏，你当然想给玩家很好的第一印象。希望到时我们的游戏可以取得全面的成功，让最尖刻的评论者都闭上他们的嘴。

——PS3《杀戮地带2》开发组监制Sebastian Downie日前表示，《杀戮地带2》品质惊人，将会让所有批评家无可挑剔。

它们(PS3和X360)太复杂了，有那么多规格，还要有高清电视、宽带接入条件以及对游戏的丰富知识——这些主机不适应当前的环境。再过一两年可能会好些。

——Square Enix社长和田洋一日前在英国《金融时报》的采访中表示之所以将《勇者斗恶龙IX》选择在NDS上推出，是因为“现在的环境已经完全不一样了”，目前的次世代主机还没法成为主流。

过了2年、5年或者10年后，开发者和创意人员还能从这种手腕运动中获得多少价值？几年后Wii将会显得非常过时，而那时候开发者们将会从X360那里挖掘更多的价值，并且更深入地了解PS3。

——美国世嘉市场部副总裁Scott Steinberg日前在路透社的采访中对Wii的“创意发挥空间”提出了质疑，他认为今年或者明年末，开发者们的创意就差不多要用光了。在采访中他还表示相信PS3会在次世代大战中最终胜出，因为PS3“有很多探索的空间”。

(这是)有了PlayStation 3才能实现的动作游戏新境界。

——Factor 5社长Julian Eggebrecht谈到《龙穴》时的自信发言。

如果其他的游戏开发商看见我们所制作的这些东西的话，就会丧失所有开发相同类型新游戏的动力，因为他们知道不可能击败我们。

——Tecmo著名游戏制作人坂垣伴信在谈到自己正在制作的《忍者龙剑传2》时又有高论。

老实说我最初的确有这个想法，不过做着做着就发现实在差太远了。

——日本电玩杂志采访《信赖铃音 肖邦之梦》的音乐制作人樱庭统时，询问他在作曲时有没有和肖邦一较高低的意思，被很多玩家视为“神”的樱庭统如此答道。

软件 BioWare打造，NDS《索尼克RPG》开发中！

去年，因《博德之门》、《星球大战：旧共和国武士》等RPG名作而著名的BioWare(注)公司宣布将会推出一款MMORPG。最近BioWare的技术指导Bill Dalton透露这款游戏可能将会延期到2009年推出，至于开发时间如此漫长的原因，可能是因为BioWare正在开发另外一款令人意外的作品。

据报道，BioWare的MMORPG将会使用来自StreamBase系统公司的技术，这家位于麻省的公司过去一直为美国中央情报局提供技术，BioWare使用的是这家公司的“复杂事件处理”技术，这种技术可以处理涉及数千人的大规模游戏内事件。不过更加令人惊讶的消息并非来自BioWare的MMORPG，而是另外一款匪夷所思的作品，这款游戏甚至比《马里奥与索尼克 北京奥运会》更加令人不可思议。

6月21日，世嘉宣布其已经与BioWare合作，将会开发一款《索尼克》的RPG作品，对应平台为NDS，发售时间为2008年！美国世嘉总裁兼首席运营官Simon Jeffery说：“我们相信BioWare将会为所有年龄层的玩家创造出究极的掌机RPG体验。”

最近几年来，世嘉非常注重与欧美游戏开发商的合作，相继与黑曜石、Monolith、硅骑士等知名游戏制作室合作，诞生了《斯巴达：全能勇士》等品质出色的作品。BioWare作为北美最有实力的美式RPG开发商之一，已经创造了无数精品，其X360最新作《质量效应》也将成为一部恢弘的科幻史诗，由其开发的《索尼克RPG》相信会给该系列带来全新风貌。



特报 全球最大影音租赁集团力挺蓝光



国际著名影音租赁连锁集团Blockbuster公司于6月18日发表了一项重要声明，这项声明将可能决定次世代光碟格式之争的最终结果。

据美联社报道，Blockbuster宣布从7月份开始，他们将会大规模扩大次世代高清影碟业务，而在他们的1450家分店中，将仅提供蓝光这一种次世代影碟。Blockbuster表示，之所以做出这一决定，是因为他们从去年年末开始就已经在250家分店向消费者同时提供蓝光和HD-DVD，他们发现选择蓝光的用户超过70%。Blockbuster高级副总裁Matthew Smith说：“消费者已经向我们发出很明显的信息。我不能无视我看到的事实。”

Blockbuster表示，之所以决定只租赁蓝光影碟，是因为所有主要的电影公司都将推出蓝光格式的影碟，其中像迪士尼这样的重量级公司更是决定只支持蓝光。Smith同时认为，PS3的推出是蓝光获得战略性优势的关键因素。Blockbuster原先的250家试点分店仍然会提供HD-DVD，该公司的网络商城也会提供该格式的影片，不过数量可能会很少。

Blockbuster创立于1985年，总部在德州达拉斯市，该公司在英国有700家分店，在全球23个国家总共有9000多家分店，是全球最大的影音租赁集团。这家公司放弃HD-DVD力挺蓝光将成为次世代影碟格式之争的里程碑，可以说是蓝光阵营的一次重大突破。不过在这则消息公布之后，HD-DVD阵营也立刻做出了回应。环球电影公司高清战略市场部副总裁兼HD-DVD推广组织高级负责人Ken Graffeo表示，租赁HD-DVD的收入不到HD-DVD总收入的1%，因此Blockbuster的决定不会对HD-DVD阵营产生实质性影响。

特报 索尼酝酿大作狂潮，380款游戏年内推出！

6月21日，《日本经济新闻》对SCEI新社长平井一夫进行了访问，在访谈中，平井一夫宣布本财年内(2008年3月31日之前)将会有380款PS3游戏推出，其中200款为普通零售游戏，还有180款为通过PS3网络服务提供下载的游戏。目前PS3每个月推出的游戏只有10款左右，而且大多品质不佳，看来这段时间的沉寂只不过是暴风雨之前的宁静。

平井一夫表示，目前索尼正在与第三方更加紧密地合作，为了提高第三方的PS3游戏开发积极性，索尼将会在市场宣传、广告、活动和零售店促销方面提供广泛的支持。索尼CEO霍华德·斯特林格在一场有7000多名股东出席的会议中宣称，PS3的生产问题已经完全得以解决，PS3即将腾飞。斯特林格称PS3的成功对于索尼未来的发展至关重要。

SCEA总裁Jack Tretton确认，本财年内在北美推出的PS3游戏为145款，其中105款为零售游戏，还有40款为下载游戏。在今年的E3展上，将会有一大批PS3新作公布，SCEA将会有一些“从未公布的惊喜献给大家”。在即将于年内推出的PS3游戏中，有15款为索尼第一方的游戏。

小贴士 TIPS

BioWare：加拿大游戏开发商，1995年2月由Ray Muzyka医生和Greg Zeschuk、Augustine Yip创办。2005年11月，该公司宣布与Pandemic公司合并。

特报

EA机构改革成立四大子品牌

John Riccitiello曾是EA的总裁兼首席运营官，2004年4月辞职成立了一间投资公司，今年4月Riccitiello再次返回EA，并担任首席执行官。Riccitiello上台后开始对EA进行改革，6月19日EA宣布进行机构重组，将公司原来的三大子品牌进行重组，重新划分为4个子品牌：EA Sports、EA Games、EA Casual Entertainment和The Sims，每个子品牌都有自己的游戏开发团队和发行团队。



EA Games：四大子品牌中最大的部门，总裁为Frank Gibeau，负责《战地》、《荣誉勋章》、《孢子》、《极品飞车》、《命令与征服》等系列。

EA Sports：第二大部门，目前暂由副总裁Joel Linzer率领。该部门负责EA的各种体育游戏，如《麦登NFL》、《FIFA》等。

The Sims：由Nancy Smith担任总裁，主要负责EA的各种模拟类游戏，包括《模拟人生》、《模拟城市》等

EA Casual Entertainment：主要负责各种休闲游戏，EA从Activision挖来了发行部主管Kathy Vrabeck率领该部门。

EA的这四大子品牌将会有两个新部门提供支持，分别是“中央开发服务部”和“国际发行部”，前者负责技术、运作、EA网络平台等，由副总裁John Schappert率领；后者将会负责战略计划、市场营销、销售等。此次机构改革的目标是简化公司结构，减少重要战略和游戏开发决定的审批程序，提高效率。机构改革将于未来几个月内逐步过渡。

特报

任天堂市值超索尼松下

6月20日，任天堂在东京证券交易所的股价上涨1.4%，达到44500日元，市值突破6.3万亿日元，一举超越了全球规模最大的消费电子厂商松下(市值为6.23万亿日元)。作为全球第二大消费电子厂商，索尼当日的市值为6.64万亿日元，以微弱优势领先于任天堂。但是对于一家员工数量只有3400多人的企业而言，任天堂如此规模的市值实在是令人震惊。相比之下，索尼和松下的员工总数都有大约10万人。两年来，任天堂的股价已经上涨了三倍。



6月25日，任天堂股价经过数日的攀升，达到了每股45350日元，从而使其市值达到6.57万亿日元，而当时索尼的市值为6.48万亿日元，从而使得任天堂的市值暂时超越了索尼。不过当日收盘时任天堂股价回落至45100日元。

当然，股票市值与企业规模无关，松下上一财年的销售额高达9万亿日元，是任天堂的9倍；索尼的销售额也有8.3万亿日元。不过在利润方面，三者的差距不大，松下上一财年净利润为2171亿日元，索尼为1262亿日元，任天堂为1742.9亿日元。另外附带一提的是，由于任天堂股价的暴涨，最大持股者山内溥目前已经是日本第三大首富，如果任天堂保持这样的股价走势，山内溥很快就会成为日本首富！

特报

妮可·基德曼代言“脑白金”

NDS能够获得巨大成功，离不开任天堂一掷千金的广告宣传，任天堂选择的代言人也都是绝对当红的一线巨星。为了给即将在欧洲推出的《更锻炼大脑的成人DS训练》做宣传，任天堂目前已经与好莱坞身价最高的女星妮可·基德曼签约，这款游戏的平面广告和电视广告都将由妮可·基德曼出演。由妮可·基德曼出演的广告主题与当初宇多田光的广告一样，围绕“脑年龄”。妮可·基德曼说：“我很欣赏任天堂开发出可以帮人们不断提高自己的游戏，比如脑锻炼来吸引新的玩家受众。最重要的是，我发现玩这款游戏是个保持头脑年轻的好办法。”



妮可·基德曼是好莱坞身价最高的女星，在《Hollywood Reporter》的2006年女星身价排行榜中以平均片酬1700万美元的身价位列第一。这种天后级巨星的广告费自然不菲，去年基德曼为香奈儿香水担任代言人，获得了1200万美元的报酬。

业界声音

我喜欢Xbox LIVE把网络商店直接嵌入用户界面的方式，可以跨游戏对话这一设定给人的感觉也很好。我们也在制作成就系统……我现在还不能说这一定会像X360一样和玩家的得分有关，但是这绝对是我们的一个重要的特色。

——PS3网络服务高级主管Eric Lempel日前对Xbox LIVE表示赞赏，同时指出PS3的网络服务将会借鉴Xbox LIVE的成功经验。

Square史上人设最难看的游戏，没有之一！

——Square在NDS上的新作《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》的人设饱受网友恶评。

禁售一款游戏是很严肃的行动，我们不会轻易采取这一手段。一般的情况下我们会根据相关出版法规，试着考虑减去或者修改游戏中一些有争议的东西……但在《Manhunt 2》中很难做到这一点。它的游戏环境一直都很压抑、冷酷，而且一直有刺激强烈的杀戮，很少有让人心情舒缓的时候。

——英国分级组织BBFC的负责人David Cooke解释禁止Rockstar游戏《Manhunt 2》的Wii版和PS2版在英国销售的原因。

PS横空出世把世嘉推向深渊，现如今MS横空出世慢慢地把SCE推向深渊。

——就久多良木健辞职一事，网友评X360和PS3的现状。

没错，我们是注册了专利，但我们眼下并没有开发PSP手机的计划。10年内会不会推出这样的一款设备我不知道，但现在没这个计划。

——关于目前流传的沸沸扬扬的手机版PSP的消息，索尼爱立信发言人做出以上评价。

所有公司在宣传此类产品时，都要有点责任心，并且考虑别人的感受。大家要有更广的社会责任心，不能只顾利益。

——英国首相布莱尔日前对于PS3游戏《抵抗》使用英国曼彻斯特大教堂场景事件做出评述，表明了对英国圣公会的支持，认为索尼的行为“缺乏社会责任感”。

我们要通过立法禁止某些游戏的发行，比如说那种鼓励你射击和谋杀纽约警察的游戏。

——美国共和党参议员Andrew Lanza日前表示希望通过立法对暴力游戏加强管制，并且在发言中影射了将于10月发售的《横行霸道IV》。

PSP性能解禁，强作开发中！

特报



▲《战神 奥林匹斯之链》将可能成为第一款333MHz全速运行的PSP游戏。

可能很多玩家都不知道，考虑到PSP耗电量问题，PSP的游戏一直都是在最高222MHz的CPU速度下运行的，而PSP的CPU最高运行频率其实是333MHz，只有今年2月发售的《瑞奇与叮当》新作达到了266MHz的运行频率。也就是说，目前为止所有的PSP游戏都没有充分发挥主机的性能，如果能够将PSP的CPU运行频率解禁，势必将会看到更为惊人的作品。

最近SCE发言人确认游戏开发商已经可以制作最高运行频率达333MHz的PSP游戏，并且相关的游戏目前已经在开发中。这位发言人并没有公布所谓"相关游戏"的身分，不过在已知的SCE第一方游戏中，画面最强的当属《战神 奥林匹斯之链》，这是否意味着该作将会发挥333MHz的CPU处理速度呢？另外，CPU运行频率更高就意味着更加耗电，因此也有传闻称改良版的PSP可能将会采用容量更大的电池。

5月份美国游戏市场规模膨胀约5成！

特报

美国著名市调公司NPD Group于6月15日发布了2007年5月份美国游戏市场的统计数据。该数据表明，5月份美国电子游戏市场总销售额达到了8.155亿美元，比2006年同期的增长幅度达到了令人惊异的49%！

涨幅最大的是游戏硬件销量，当月销售额达到3.193亿美元，其中家用机销售额为2.214亿美元，比去年同期暴增79%；掌机销售额为9790万美元，同比提高45%。最畅销的掌机和家用机仍然是任天堂的NDS和Wii。当月软件总销售额为3.8亿美元，同比提高33.2%；其中家用机软件销售额为2.74亿美元，同比提高31%；掌机软件销售额为1.066亿美元，同比提高39%。另外，该月的各种周边配件销售额为1.15亿美元。

2007年5月美国游戏硬件销量榜



2007年5月美国游戏软件销量榜

排名	游戏名	主机	发行商	销量
1	口袋妖怪 钻石	NDS	任天堂	33.12万
2	马里奥聚会8	Wii	任天堂	31.44万
3	蜘蛛侠3	PS2	Activision	24.87万
4	口袋妖怪 珍珠	NDS	任天堂	23.8万
5	Wii Play	Wii	任天堂	24.9万
6	极限竞速2	X360	微软	21.73万
7	吉他英雄II	X360	Activision	18.36万
8	蜘蛛侠3	X360	Activision	13.98万
9	命令与征服3	X360	EA	13.77万
10	吉他英雄II	PS2	Activision	13.09万

2007年5月美国游戏市场各厂商占有率

排名	厂商	占有率	同比涨跌
1	Nintendo	22%	139%
2	Activision	20%	151%
3	EA	17%	-10%
4	Microsoft	7%	408%
5	SCEA	6%	18%
6	Ubisoft	5%	2%
7	Take-Two	4%	-43%
8	THQ	3%	-4%
9	Disney	3%	298%
10	SEGA	2%	31%

相隔15年，《魂斗罗4》降临NDS！

软件



▲图为《魂斗罗3》第一关BOSS战。

Konami日前宣布将会在NDS上推出"《魂斗罗》系列"的正统续作《魂斗罗4》，游戏将由WayForward Technologies公司开发，预计将于年内发售。

《魂斗罗4》的故事发生在《魂斗罗3 异形战争》的两年后，Bill Rizer和Lance Bean从红色猎鹰的手中拯救了地球，现在他们又面临着新的宇宙生物的威胁。外星势力"黑毒蛇"联合了雇佣兵部队"疯狗"与"毒蝎"向地球发动了进攻。

作为系列的正统续作，《魂斗罗4》将会采用传统的2D卷轴游戏方式，再现《魂斗罗》的精髓。而通过对NDS双屏幕的利用，让游戏空间更大，玩家活动区域扩大的同时，也将遭到多个方向的威胁，而BOSS战更是会利用双屏幕的特点带来更强的视觉冲击力。本作还首次引入了"抓钩"设备，玩家可以利用这种道具从下屏幕爬到上屏幕，或者躲避一些致命的威胁。本作也将对应NDS的无线通信功能，延续系列的双人游戏传统。

作为Konami最经典的卷轴式动作射击游戏，《魂斗罗》在1992年于SFC上推出正统第三作之后，就一直没有正统续作推出，后来推出的外传型作品反响都不尽人意。时隔15年，此次在NDS上推出的正统续作体现了Konami让经典复活的愿望。

新闻短波

EA高层获女王勋章

EA国际制作室执行副总裁David Gardner日前获得了英国女王颁发的"英帝国士官"勋章，以表彰其在游戏创意和开发方面的贡献。David Gardner是出身于美国的英国公民，在他的领导下，EA在欧洲的年收益达到了10亿美元。

PS2《虹吸战士：黑镜》

SCEA宣布，之前在PSP上获得不少好评的《虹吸战士：黑镜》将会逆向移植到PS2上，本作的发售时间未定。



2K Games搬迁

Take Two公司于6月14日确认，集团旗下的2K Games纽约办事处目前已经关闭，公司员工将会搬到西海岸，而不愿搬迁的员工已经选择辞职。2K Games成立于2005年，其代表作包括《文明IV》、《漆黑》和大受关注的《生化奇兵》，《上古卷轴IV：湮灭》也是由其与Bethesda Softworks联合发行。

《战锤40000》掌机版

THQ宣布，著名科幻纸上战棋游戏《战锤40000》将会在PSP和NDS上推出一款对应作品《战锤40000：小队命令》(Warhammer 40,000: Squad Command)。本作将会结合动作游戏和回合制战略游戏的特点，总共有13个任务，多人模式另外还有9个任务。



"游戏中毒"

据《华尔街日报》报道，美国医学会目前正在考虑将"游戏中毒"症状收录到《精神障碍的诊断与统计指南》一书中。据统计，对游戏高度依赖的所谓"游戏中毒"症状的"患者"占玩家总数的9%，其中以网游玩家居多。这些"患者"有强烈的孤独感和被社会排斥的感觉，不善于社交。

Wii遭起诉

美国德州一家名为Lonestar Inventions的公司最近向任天堂提出起诉，控告Wii侵犯了一项"半导体设备中的高电容结构"的相关专利，这项专利是Lonestar于1993年提交的，是一种通过多层导电片节约电路板空间的技术，此前该公司已经就此专利控告了德州仪器和柯达等公司。目前任天堂对此案尚未做出回应。

硬件 X360故障率达30%！将进行硬件改良？



X360虽然在主机性能和硬件成本上都控制得非常到位，但质量问题却始终令人担忧。"三红灯"问题一直困扰着玩家，并且出现该问题的几率远高于电子产品正常的故障率。那么X360的故障率到底多高呢？最近美国最大的游戏连锁零售商GameStop的一位经理透露，虽然X360最近一段时间故障率已经有所下降，但仍然远高于PS3和Wii。

GameStop下属EB Games的一位经理说："事实上X360因故障而返厂修理或者干脆退货的情况一直都没有中断过，尤其是主机发售之初情况尤为明显。X360发售初期差不多有30%左右的主机都会由于各种原因被返厂维修。"这位经理表示最近一段时间比较严重的时候仍然会出现返修率高达30%以上的情况，而iPod等其他电子产品的故障率不到2%。由于故障率很高，也给零售商造成了很大的苦恼，澳大利亚一家大型零售商的经理说："在Wii、PS3和X360中，微软主机是惟一故障不断的，以至于后来我们在把X360卖给顾客时都会提前声明：如果出现任何问题请直接与微软客服联系。"

为了补救"三红灯"问题，微软目前已经采用了一些硬件上的补救措施。IGN集团旗下的TeamXbox网站对返修后的X360进行拆解后得知，修过的主机内部GPU散热片进行了改良，增加了导热管和副散热片。

X360的GPU位于DVD光驱下方，由于内部空间有限，因此只是采用了扁平的薄型散热片，不像CPU那样有体积大、且兼具热导管的大型散热片。而散热问题正是导致出现"三红灯"故障的主要原因。因此最近微软将返修的"三红机"中的GPU散热片增加了一条导热管，延伸到位于主机前端新增的副散热片上。有消息称，今后生产的新型号X360将会采用这种新设计，从而大大降低"三红灯"的故障率。

软件 过于暴力，《Manhunt2》遭全面封杀

6月中旬，英国电影与娱乐评级机构BBFC(注)宣布Take-Two的PS2/Wii/PSP新作《Manhunt2》内容过于暴力，已经超出普通成人级游戏的范畴，因此将禁止该作在英国和爱尔兰销售。此事在英国引起轩然大波，政界人士纷纷出面谴责游戏发行商不负责任，英国内政大臣Jack Straw和工党下议院议员Keith Vaz公开表示，这些游戏的开发商和发行商"缺乏社会责任感"，并且表示布莱尔首相也将会对此问题高度重视。



《Manhunt2》在英国遭封杀后，美国游戏评级机构ESRB也宣布将该作定为AO级。AO即"Adult Only"(仅限于成人)，对应18岁以上玩家，虽然与M级游戏的年龄对象仅相差一岁，但在过去一般只有一些PC上的色情游戏被评为AO级，美国多数零售商都禁止销售此类游戏。在ESRB的声明发布之后，索尼与任天堂也相继发表声明，表示禁止第三方在他们的主机上推出AO级游戏。由于《Manhunt2》的对应平台为PS2、Wii和PSP，索尼和任天堂的这则声明相当于将该作判了死刑。该作的原定发售时间为7月10日，但是没有索尼和任天堂的认可，并且遭到大多数零售商的唾弃，意味着这款游戏将无法正常销售。

6月21日，Take-Two终于宣布《Manhunt2》的发行计划暂时中止，不过在声明中表示他们"仍然相信自由言论权"。尽管如此，多数分析家认为《Manhunt》这个游戏系列过度血腥暴力的主题实在是没有必要，Take-Two为了让该作上市应该会对游戏内容进行修改。

特报 《光环3》公测人数达82万！

《光环3》于5月16日至6月10日期间进行公测，据微软最近发布的数据，总共有82万人参加了此次测试，测试者的总游戏时间达到了1200万小时，相当于1400年。微软游戏制作室副总裁Shane Kim在声明中表示，此次测试的情况"令人惊愕"，他相信该作"将会对X360主机和Xbox LIVE服务吸引新玩家做出前所未有的贡献"。

此次《光环3》的测试刚刚开始后没多久就出了问题，通过购买《除暴战警》获得测试号的一些玩家无法进入测试。这个问题被修正之后，微软将测试时间延长了4天。

除了《光环3》外，同一时期微软还将推出不少周边产品，例如Joseph Staten创作的新小说《Halo：Contact Harvest》将于10月2日上市，Marvel出版的漫画版也将推出。



新闻短波

PSP《索尼克劲敌2》

世嘉宣布将于今年秋季在PSP上推出《索尼克劲敌2》，本作将会增加新的多人战斗模式，通过PSP的游戏分享功能，一张游戏盘可以实现6人游戏。本作在系统上有细微的调整，还将有150张卡片可以收集。



《FFCC》特别版NDS

Square Enix宣布8月23日《最终幻想水晶编年史 命运之轮》发售当天，将会推出一款同捆限定版主机的"Gemini Edition"，该版本售价为21840日元。



《GT赛车5》新视点

去年《GT赛车》制作人山内一典表示，《GT赛车5》将会是系列核心理念的一次重大变化，成为一款"真正的在线赛车生活模拟游戏"。最近山内一典在法国的一个机动车展中确认，《GT赛车5》将会有一个驾驶舱视点。山内一典说："为了将真车转化为3D模型，我们使用了汽车制造商提供的数据和资料，我们还使用了一种扫描器将汽车完全数字化，我们还将把仪表盘也转化为3D模型，因为在《GT赛车5》中你将可以用车内视点进行驾驶。"

创始人甩卖Codemasters

6月14日，欧洲最大的独立游戏开发兼发行商之一Codemasters公司的三位创始人宣布已经卖掉了他们所持有的公司股份，风险投资公司Balderton目前已经持有Codemasters的全部股份。Codemasters创立于1986年，创办者是David和Richard Darling两兄弟以及他们的父亲Jim。该公司的代表作包括《科林·麦克雷拉力》、《TOCA》等。

《暗黑破坏神》电影版

最近美国Legendary电影公司的官方网站影片制作列表中出现了《暗黑破坏神》(Diablo)的名字，虽然这个名字很快就被官方删除，但仍然引起了《暗黑》迷们的强烈关注。Legendary与暴雪的关系密切，之前已经获得了《魔兽世界》电影版拍摄权，虽然电影版《暗黑破坏神》的消息没有得到任何官方确认，但以该系列的名气，为其拍摄电影估计只是时间的问题。

小贴士 TIPS BBFC：全称为"British Board of Film Classification"(英国电影评级组织)，除了负责电影的评级外，也兼顾在英国发行的游戏的评级。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

流言板

NDS版《光环》？

微软游戏制作室副总裁Shane Kim曾表示："为了能使更多的人玩到我们的游戏，我们将选择NDS以及手机作为我们的发行平台。但你大概不会看到PSP在名单中出现。《凯密欧》以及《宝贝万岁》如果出现在NDS平台上将具有非凡的意义。"Shane Kim表示微软很有兴趣给NDS开发游戏，而作为原任天堂旗下大将的Rare非常适合制作NDS游戏。那么微软将会在NDS上推出什么作品呢？美国著名游戏站IGN的编辑宣称NDS上的《光环》正在开发中，并且这款游戏非常优秀，只是出于微软和任天堂的限制目前还没法透露具体消息。

可信度 ★★★★☆

次世代《寄生前夜》？



5月召开的Square Enix Party中，《寄生前夜 第三次生日》的公布让人有喜有忧，喜的是《寄生前夜》终于有后，忧的是这只不过是一款手机游戏。不过最近美国《EGM》杂志有一则传闻中宣称对应次世代主机的《寄生前夜》正在开发中。虽然《EGM》传闻的可信度不高，而且这则传闻的信息来源也不是很可靠，但我们有理由相信《寄生前夜》手机版的公布只不过是该系列重生的开始。作为Square历史上最著名的一款AVG（或者可以称之为AVG＋RPG），《寄生前夜》让众多玩家至今仍念念不忘，不出续作实在可惜。

可信度 ★★☆☆☆

预告片也评级？

在《Manhunt2》被禁事件后，美国游戏评级机构ESRB开始加大对游戏相关内容的限制，Digital Extremes公司最近收到了ESRB的通知，要求其停止发布含有大量暴力内容的《黑暗领域》预告片，一些大型网站也相继撤下了该作的预告片。有传闻称ESRB将会对游戏预告片也实施某种评级措施。其实很多官方游戏网站都要求访客输入出生年月，未满18岁就无法进入网站，不过这种措施显然是有掩耳盗铃之嫌，今后在M级游戏的预告片发布方面相信会有更严格的措施。

可信度 ★★★★☆

本期新闻综述

静候E3

相信很多读者看到"E3媒体及娱乐峰会"新场馆时，都会对这个简陋的飞机棚唏嘘感叹，从奢华辉煌的洛杉矶会展中心到面积只有几千平米的飞机棚，其间的落差难免让人感叹"现在的游戏公司越来越小气"，也让人对今年E3展的内容感到担忧。不过进入6月底之后，已经渐渐让人感觉到E3来临前那种山雨欲来的气息，多款一线大作呼之欲出，各游戏公司都在摩拳擦掌地进行开展之前最后的准备。E3 2004是PSP与NDS首次亮相，E3 2005是X360首次亮相和PS3的概念演示，E3 2006是PS3和Wii的首次正式公开，这连续三届的E3展都以新主机为焦点，而今年的E3展预计不会有新主机展出，但海量的大作阵容将会让人们看到次世代真正的成熟形态。

索尼为《杀戮地带2》单独准备的记者招待会预计将成为索尼反击战的开始，索尼已经沉沦太久，本次E3的展出可谓不容有失。最近索尼高层十分活跃，在各种媒体上频频露面，可算是E3之前的预热，这也在某种程度上暗示了索尼的蓄力反扑。微软与任天堂目前仍保持寂静，但显然不可能让索尼风光独占。2007年的年末商战是三大次世代主机正规军的全面作战，此役将很可能确定次世代的势力格局，作为年末商战的总预演，此次E3展意义重大。

本月关注人物



David Jaffe

《战神》制作人David Jaffe最近在犹他州组建了一家独立游戏制作室，这个制作室据称与索尼毫无关联。虽然目前David Jaffe名义上还是SCEA的员工，并且据说不会搬家到犹他州，但他将不会再参与SCEA内部的游戏开发工作。目前David Jaffe正在全力与Incognito Entertainment的总裁Scott Campbell张罗他们的新制作室。虽然Jaffe在公开场合并未确认此事，但已经在个人博客中为自己的新制作室宣传。至于Incognito公司目前仍然在开发《战鹰》，最近Jaffe频繁往返于Incognito和他的圣地亚哥总部，主要是忙于与Incognito合作开发的PS3下载游戏《Calling All Cars》。

本月雾件

《永远的毁灭公爵》



由3D Realms公司开发的《永远的毁灭公爵》是一款已经公布了十年的游戏，在屡次延期和更换引擎之后，干脆消失地无影无踪，因而被著名杂志《连线》评选为"雾件"终身成就奖，该作因而成为充满传奇色彩的雾件之王。

不过这款因雾件而著名的游戏仍然有很多玩家关注。最新一期的《Game Informer》在报道了3D Realms的新作《Earth No More》的同时，提供了一张《永远的毁灭公爵》的新图片，可以说是对该作公布十周年的纪念。可惜的是从这张模糊的图片中我们实在是看不出个端倪。不过既然是"雾件"，当然还是朦胧一点的好。

本月官司纠纷

微软控告Immersion

微软于6月18日宣布其已经向Immersion公司提出起诉，控告其没有履行合同规定的相关条款，包括要求Immersion"根据特定商业和知识产权授权规定"向微软支付报酬。Immersion公司曾于2002年就振动手柄相关专利向微软和索尼提出起诉，微软于2003年与其达成协议，支付了2600万美元，同时获得了Immersion的部分股权。而索尼表示不服，选择了继续展开官司战，结果还是败诉，索尼向Immersion支付的赔偿金加上专利费总共1.5亿美元。此次微软向Immersion提出起诉很可能与索尼和Immersion之间的妥协有关。

本月市场观察

掌机普及度预测

英国市调公司Screen Digest日前发布了一份预测报告。报告中称到2011年，NDS的全球总销量将会达到1.12亿台，日本89%的家庭将会拥有一部NDS。报告中同时预测届时NDS的全球累计销量为6900万台，虽然远远不及PSP，但对于索尼的第一代掌机来说已经算是不错的成绩。Screen Digest认为2007年下半年PSP的销售情况将开始好转。

Wii澳洲销量破10万

任天堂宣布Wii在澳大利亚的销量目前已经突破10万台，成为该地区销售最快的游戏机。

《DOA》电影惨败

《死或生》电影版于6月中旬在美国上映，上映的院线数量只有505家，首周末票房仅23.2万美元。也就是说在三天的时间里，每家影院从这部电影上获得的票房收入平均只有460美元，可算是有史以来票房成绩最差的电影之一，简直是差到令人难以置信。不过票房这么差的一个重要原因是该片于去年9月就已经在英国首映，尽管如此，这部投资2100万美元的电影全球总票房也没有超过1000万美元，希望DVD的销售收入能够减少其损失。

文 多边形

编辑视点 Editor's Spotting

在这个信息泛滥与Google大行其道的时代，信息与知识的获取已经变得易如反掌，与以前的通过思维获取答案相比，我们的大脑现在更多地是被动地接受信息，于是以“脑力激荡”为理论的数独以其简单快捷的方式迅速在全球流行起来。

你怎么不玩数独？

Why Not Play Sudoku?

中国人对于数独在国内的突然流行有点措手不及，9个数字和81个方格的数字推理游戏几乎让所有人着迷，国内最早开始连载数独谜题的报纸是《信息时报》，但是当时依然不如《南方周末》的“填字游戏”更受欢迎，但等到2005年《羊城晚报》等几家南方媒体开始报道这个在与我们一水之隔的日本已经流行了20多年的智力游戏之后，“数独风”开始迅速蔓延到全国各地，相比起考验单词量的填字游戏，更加注重推理且只需要认识1到9的数独更加平易近人和乐趣无穷。

据考证，数独最初的雏形是由十八世纪瑞士数学家欧拉发明的拉丁方块。30年前，日本人锻治真起看到美国杂志上源自拉丁方块的数字拼图游戏，便萌发了将其改良的想法。



▲1951年出生于北海道的锻治真起在就读都立石神井高校的高中时期曾经是一名全国排名前八的硬式网球健将，不过他在庆应义塾大学就读国文科的时候中途退学。2006年，他在意大利举办了首届世界数独大赛，全球16个国家近70余名选手参加了比赛。

他首先按照日本人的审美习惯将拼图的不规律结构改成对称分布，然后将数字简化，最终形成我们现在看到的这个样子。锻治真起在1980年和朋友一起创办了第一本数独专门志《パズル通信ニコリ(数独通信)》，最初每年发行两本，结果因为太受欢迎而在1984年改为季刊。锻治真起在1983年成立了ニコリ公司，除了数独之外，公司还开发了诸如数和、数回、数连等各种数字智力游戏。创社之初仅有3人至今也不到30人的ニコリ公司不仅邀请数独高手在杂志上开办专栏，并且还接受读者的投稿，很多日本的家庭主妇还成立了专门的“数独粉丝团”，不断地创造新题目和解答旧题目，很多日本小学将数独作为小学生选修的课外题，更多的上班族则用数独来打发无聊的工作时间，这些人将自己称为“数独民”。随着各类数独杂志的风起，据不完全统计，日本的数独杂志发行量已经超过60万份，数独爱好者超过百万。

与日本人至今仍保持老老实实的“人力出题”方式不同的是，1997年，刚刚从香港地区高等法院退休的新西兰人韦恩·古德在日本旅行期间偶然看到了日本杂志上的数独谜题，随即立刻迷上了这个新游戏，当时的他正好在学习电脑语言来打发退休后的无聊时光，于是他开始尝试编写电脑程序来设计数独题目。2003年，世界上第一个数独软件Pappocom在韦恩·古德的电脑上诞生，这个软件不仅能自动生成难度不一的数独谜题，并且还具有照顾初学者的提示功能，正是这个软件引发了数独在全世界范围内的流行爆发。

2004年，韦恩·古德以免费提供Pappocom为条件，说服了《泰晤士报》在副刊上刊登数独谜题，结果出人意料地大受欢迎，甚至打破了该报的发行记录，于是包括《卫报》、《独立报》在内的知名报刊纷纷跟进，读者们也乐此不疲。到了2005年，一直坚持刊登填字游戏的被誉为“填字游戏大本营”的《纽约时报》也开始刊登数独谜题，这使得这个并不古老的游戏很快风靡全球，时至今日，全球60多个国家共350张报纸都在刊登数独谜题。《今日美国》的2006年度150部畅销书评选中，竟有7部与数独有关的书籍，而韦恩·古德亲自撰写的《数独》在亚马逊图书排行榜上一度冲进了前三甲的位置(本书在国内也有中文译本发售)。数独软件那只需点点鼠标的方便的游戏方式进一步扩大了数独的受众群，而除了电脑之外，手机、PDA等掌上终端也都出现了相应的数独游戏软件，任天堂在美版《脑白金》游戏中还特地加入了数独模式，使其更受美国玩家欢迎，同时在PSP和PS3上也有最新的数独游戏。数独这个游戏已经在全球70多个国家流行开来，而数独爱好者的人数则超过8千万人。

美国著名学者、畅销书作家史蒂文·约翰逊在他的专著《坏事变好事——大众文化让我们变得睿智》(本书在国内同样也有中文译本发售)中提出过这样的观点，提高智力的方法并非只有专业学习这一条路，相反的是，包括电子游戏、互联网、电视电影等在内的大众娱乐文化对提高全体人类的智商有着非常显著的作用，尤其是约翰逊评估计算出的媒介活动提高智商的理论，颠覆了很多以往对电子游戏的种种非议。在这本书中，约翰逊认为最有效的智力提升来自于使用推理的独立逻辑思想，例如很多80后的孩子们不用看说明书也能很好地使用电器，而他们的父母则不得不借助说明书的帮助，电子游戏则是能显著提高视觉识别推理能力的有效方式。

如此这般我们再回头来看看任天堂的再次成功无疑是它战略上对于世界流行文化潮流的准确把握，无论是FC时代的《仓库番(俗称推箱子)》，还是GB时代的《俄罗斯方块》，直至今日大打“补脑抗衰老”招牌的NDS上的“《脑白金》系列”，这家以生产纸牌起家的老牌日本企业从来都没有背离过它的益智传统。任天堂把数独、记忆拼图、简单的数字计算整合到一起，通过电子游戏的途径将“脑力激荡”的理论推广出去，受到了全球超过千万的包括老年人和家庭妇女在内的非传统玩家——也就是我们常说的Light User——的喜爱，经济学家将这视为可与20年前《超级马里奥兄弟》相媲美的战略性商业成就。“《脑白金》系列”的重点锻炼部位在于大脑的前额叶皮质，通过游戏来激活前额叶皮质区域的血液流量，引起这个部位的收缩运动，这恰恰是在医学上预防老年痴呆的方法。正是以此为理论的川岛隆太教授的《脑力训练》一书引起了任天堂社长岩田聪的关注，而以此书为理论基础，在任天堂生物学顾问的协助下，只经历了90天开发周期的“《脑白金》系列”缔造了游戏软件销售的神话。

不要认为“脑力激荡”是外国人的专利，西北工大的姜长英教授在其1949年的专著《科学思维与消遣》，是最早将“脑力激荡”的消遣文化与科学的思维锻炼理论论证到了一起，而且本书还是人类历史上首次用文字的方式记载了“华容道”的规则。不过姜教授在书中也说到：“估计它的历史只不过有几十年，从前人的笔记中没有发现有玩具‘华容道’的记载。”姜教授说自己也是在1943年才第一次看到这个玩具，而同为西北工大的林德宽教授说自己曾在1938年在山西省城固县的乡下看到过小孩玩的纸制“华容道”。虽然在没有更新的历史资料能证明“华容道”出现的时间之前，我们只能认为“华容道”只有几十年年历史，但即便是这样，我国科学家对于“脑力激荡”的雏形研究也要比数独之类的早了好几十年，1952年，我国著名数学教育家，苏州师大的许莼舫先生在他的著作《趣味数学》中曾详细分析了“华容道”的数学推理原理，并给出了100步的解法。直到今天，“华容道”依然是很多家长选择给孩子启蒙教育的玩具之一。

回到数独的话题上，锻治真起对于用数独软件来制作数独谜题的方法一直持鲜明的反对态度，就连公司的官方网站(http://www.nikoli.co.jp/)都是2006年3月才设立，网站上提供了英文、日文和中文三种语言。虽然目前的数独软件已经能提供超过20万道谜题，而且能够确保每道题只有惟一的答案，在数量和效率上已经远远超过人工，但锻治真起在自己的博客(http://www.nikoli.co.jp/blog/kaji/index.php)上声明：“数独的第一原则就是手工创作，只有这样才能让读者更深切地感受到不同创作者的个性，用软件制作数独是思考的堕落。”

■2006年6月，美国一家游戏公司在纽约时代广场上摆设了巨大的数独游戏板供路人自由比赛。在今年3月，由《北京晚报》组织选拔的中国选手参加了第二届世界数独大赛，本次比赛的规模和参赛人数比第一届扩大了一倍，可惜我国选手在个人赛中没有取得名次，团体赛也只是垫底。



日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年6月11日～2007年6月17日

1 锻炼眼力的DS训练 NDS
見る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング
■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：2
◆本周 63439套 ◆累计 220810套

2 信赖铃音 肖邦之梦 X360

トラスティベル～ショパンの梦～

■NBGI■2007年6月14日发售■RPG■6980日元■上周排位：－



细腻的画面、天籁般的音乐和巧妙的战斗系统就构成了这款目前在X360主机上被大家争相讨论的经典之作。游戏浓厚的日式风格成为了吸引众多日本玩家的关键，可以随意调整的“队伍等级”设定使游戏的战斗充满变化且不枯燥，是拥有X360主机玩家的必收之作。

本周：49 334套 累计：49 334套

3 忍者龙剑传Σ PS3

ニンジャ ガイデン シグマ

■Tecmo■2007年6月14日发售■A·AVG■7800日元■上周排位：－



本作基于早期Xbox版的《忍者龙剑传 黑之章》制作，并借助PS3的强大机能将游戏速度、爽快、华丽的主题表现得淋漓尽致。新玩家一开始可能会对游戏中数量繁多的招式感觉无从下手，但是只要反复摸索找到最佳的组合就能充分体验到游戏战斗的精妙之处。

本周：46 307套 累计：46 307套

4 Wii Sports Wii
Wii スポーツ
■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：5
◆本周 34223套 ◆累计 1721611套

5 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS
東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：8
◆本周 24901套 ◆累计 4374525套

6 第一次的Wii Wii
はじめてのWiiパック
■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：9
◆本周 22161套 ◆累计 1399060套

7 新超级马里奥兄弟 NDS
NEW スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：10
◆本周 19297套 ◆累计 4529176套

8 押忍！奋斗！应援团2 NDS

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

■Nintendo■2007年5月17日发售■MUG■4800日元■上周排位：6



作为NDS上为数不多的音乐游戏，发售1个月后还停留在榜单前十的位置，可见本作在日本玩家中的受欢迎程度。虽然游戏中使用的大多数歌曲都是翻唱的经典曲目，但是穿插其中的原创故事和热血的应援氛围则赋予了它们新的活力，将游戏的乐趣发挥到了极致。

本周：16 879套 累计：156 867套

9 英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 NDS
英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け
■Nintendo■2007年3月29日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：－
◆本周 15885套 ◆累计 288570套

10 锻炼大脑的成人DS训练 NDS
東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：－
◆本周 15405套 ◆累计 3467764套

本周在发售前就颇受关注的《信赖铃音 肖邦之梦》果然不负众望来到亚军的位置，并成为了继《蓝龙》之后又一款在X360平台上充满日式风格的RPG游戏，这无疑也让急于开拓日本市场的微软更加明确了针对日本市场进行游戏开发的策略。PS3方面由Tecmo推出的《忍者龙剑传Σ》弥补了很多玩家无法体验以往Xbox版的遗憾，在一定程度上改善了近期缺乏强作支持的PS3游戏市场。

2007年6月4日～2007年6月10日

1 必胜柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol.10 CR新世纪福音战士 PS2
必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.10 CR新世紀エヴァンゲリオン
■D3 Publish■2007年6月7日发售 ■TAB■5800日元■上周排位：－
◆本周 80586套 ◆累计 80586套

2 锻炼眼力的DS训练 NDS
見る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング
■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：1
◆本周 62537套 ◆累计 157371套

3 龙珠Z 真武道会2 PSP

ドラゴンボールZ 真武道会2

■NBGI■2007年6月7日发售■FTG■4800日元■上周排位：－



作为2006年4月发售的《龙珠Z 真武道会》续作，游戏画面仍然采用目前流行的卡通渲染技术，但广阔的场景和丰富的战斗技巧却使游戏的战斗非常具有观赏性，甚至在“单人模式”中玩家还可以选择大量的剧情分支来体会原创剧情的魅力。

本周：44 337套 累计：44 337套

4 最终幻想II重制版 PSP

ファイナルファンタジーII

■Square Enix■2007年6月7日发售■RPG■3800日元■上周排位：－



和之前推出的《最终幻想重制版》相比，人物绘图的精细程度有明显地提高，再辅以出色的背景音乐，玩家完全可以体会到有别于以往任何一个版本带给玩家的震撼。PSP版独有的新增要素则充分结合了“关键词”系统，45个特定的地图随时等待着玩家的挑战。

本周：36 637套 累计：36 637套

5 Wii Sports Wii
Wii スポーツ
■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：5
◆本周 29570套 ◆累计 1687388套

6 押忍！奋斗！应援团2 NDS
燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！应援团2
■Nintendo■2007年5月17日发售 ■MUG■4800日元■上周排位：3
◆本周 26078套 ◆累计 139988套

7 牧场物语 安详之树 Wii

牧场物语 やすらぎの樹

■Marvelous Interactive■2007年6月7日发售■SLG■6800日元■上周排位：－



虽然本作在内容上没有太大突破，但是Wii独特的操作方式却为游戏的整体素质加分不少，无论是浇水、耕地、除草、钓鱼，还是饲养动物都需要玩家使用Wii手柄作出相应的动作来完成，就像是玩家亲身在体验更加贴近真实的田园生活一般。

本周：21 866套 累计：21 866套

8 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS
東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：6
◆本周 21680套 ◆累计 4349623套

9 第一次的Wii Wii
はじめてのWiiパック
■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8
◆本周 20897套 ◆累计 1376899套

10 新超级马里奥兄弟 NDS
NEW スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：7
◆本周 19715套 ◆累计 4519879套

和以往的游戏淡季一样，本周上榜的新游戏仍然局限于结合动漫的改编游戏，尤其是受日本本土文化影响，“柏青哥嫂系列”更是每逢推出新作，其所创造的成绩都能达到昙花一现的效果。转移平台的《最终幻想II重制版》和《牧场物语 安详之树》由于结合新平台进行了调整，所以整体表现还算比较让人满意，当然大家也别忘了，本周《新超级马里奥》在日本地区的销量已经顺利突破了450万哦。

数字飚榜

NDS上的脑白金家族



▲本月由神游推出的NDS中文游戏《动物之森》消除了玩家在语言上的障碍，从而获得了许多玩家的支持，如果今后能够推出结合国内特色的中文“脑白金软件”，相信必定会挖掘出更多的潜在消费群。

不知道大家在看过179期的“脑白金特企”之后是不是都产生了很多想法呢？虽然很多玩家认为“脑白金软件”在某种意义上并不能称为游戏，但是这就像我们在学生时代使用“电子辞典”等工具玩一些简单的猜谜、计算游戏一样，简单但却乐趣无穷。当然此类游戏受中年消费者欢迎还有另外一个更重要的原因，那就是你可以抱着学习的态度来体验它们，在简单的互动中了解到一些在生活被忽略的小知识。下面我们就来一起看看目前在NDS上销量前20位的“脑白金软件”，再结合上期NDS软件总销量前20位的排名，相信不用多说，大家也能推断出它们在NDS游戏中的主导地位了吧。

脑白金软件销量TOP10

排名	游戏名称	发售时间	首周销量	累计销量
1	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005.12.29	416 124套	4 374 525套
2	锻炼大脑的成人DS训练	2005.5.19	44 166套	3 467 764套
3	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	2006.1.26	231 770套	1 801 734套
4	成人常识力训练DS	2006.10.26	205 733套	1 402 831套
5	轻松头脑教室	2005.6.30	52 525套	1 328 473套
6	会说话的DS菜谱	2006.7.20	117 332套	622 569套
7	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	2006.9.28	67 153套	437 424套
8	200万人的汉字检定 彻底汉字脑	2006.11.9	33 932套	410 200套
9	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜	2007.3.29	49 712套	288 570套
10	健康应援菜谱1000 DS全集	2006.23.7	44 298套	286 026套

注：以上销量只包括日本地区，统计截至时间为2007年6月28日。

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	6月11日～6月17日	6月4日～6月10日
1	NDSL	3 457 162台	118 684台	117 193台
2	Wii	1 775 021台	65 521台	64 529台
3	PSP	975 783台	33 359台	24 711台
4	PS3	440 027台	9 481台	8 776台
5	PS2	360 074台	11 974台	11 097台
6	X360	105 208台	7 583台	2 533台
7	GBM	18 655台	371台	481台
8	GBA SP	17 731台	472台	302台
9	NGC	7 766台	223台	167台
10	NDS	2 011台	0台	35台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 GAMES TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年6月4日～6月10日

排名	游戏名称	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	马里奥聚会8 Mario Party 8	Nintendo 2007年5月29日发售	ETC 上周排位：2	137230套	446935套	Wii
2	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：1	92048套	2582470套	NDS
3	极限竞速2 Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	RAC 上周排位：1	84736套	292931套	X360
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	81155套	3292436套	Wii
5	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：6	51292套	1312936套	Wii
6	古墓丽影 周年纪念版 Tomb Raider: Anniversary	Eidos 2007年6月5日发售	A·AVG 上周排位：–	48748套	48748套	PS2



7 狂野西部 Call of Juarez X360

Ubisoft 2007年6月7日发售 FPS 上周排位：–

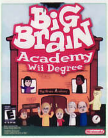
一款以美国西部为题材的第一人称射击游戏，游戏中使用两个风格迥异的主角穿插进行游戏的方式不会让人觉得过程过于枯燥，出色的场景建模和战斗时的各种音效都很好地起到了烘托气氛的作用，不过动作僵硬和视角转换等问题仍然是游戏最需要改进的地方。

本周：45 241套　累计：45 241套

排名	游戏名称	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
8	暗影狂奔 Shadowrun	Microsoft 2007年5月29日发售	FPS 上周排位：5	42230套	132657套	X360
9	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：7	30700套	423207套	PS2
10	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：–	30165套	784038套	X360

统计日期 2007年6月11日～6月17日

排名	游戏名称	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：2	86754套	2669224套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	83971套	3376407套	Wii
3	天诛Z Tenchu Z	Microsoft 2007年6月12日发售	ACT 上周排位：–	83249套	83249套	X360
4	马里奥聚会8 Mario Party 8	Nintendo 2007年5月29日发售	ETC 上周排位：1	73079套	520014套	Wii
5	火影忍者 终极觉醒2 Naruto: Ultimate Ninja 2	NBGI 2007年6月12日发售	ACT 上周排位：–	71749套	71749套	PS2
6	极限竞速2 Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	RAC 上周排位：3	48653套	341584套	X360
7	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：5	47853套	1360789套	Wii



8 Wii轻松头脑教室 Big Brain Academy: Wii Degree Wii

Nintendo 2007年6月11日发售 ETC 上周排位：–

随着Wii在国外普及程度的不断提高，这款移植于NDS同名软件的游戏也同样受到了很多玩家的青睐。本作仍然以大量小测试性质的游戏为主来锻炼玩家的反应力，不但可以使用玩家自己创造的Mii形象，玩家还可以任意调节难度来轻松体验游戏的乐趣所在。

本周：34 754套　累计：34 754套

排名	游戏名称	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
9	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：10	28998套	813036套	X360
10	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：–	27782套	2577751套	PS2







大乱闘スマッシュブラザーズX エックス

文 雨滴
美编 NINA







对于所有的"任饭"来说，没有什么比在一款游戏里同时看到众多任天堂明星角色更兴奋的事了，而本次报道的《任天堂全明星大乱斗X》就是这样一款能够满足所有"任饭"胃口的游戏，在这款游戏里面，你不仅能够看到许多经典的任天堂传统游戏角色，还可以与家人和朋友操纵这些角色来一场梦幻般的对决！好了，不多说了，想了解更多的信息，就与我们共同关注这款《任天堂全明星大乱斗X》吧！

任天堂全明星大乱斗 X	Nintendo	ACT
Wii 大乱斗スマッシュブラザーズX		日版
预定 2007 年发售	1～4 人	价格未定
对应周边未定		

梦幻般的明星大集合



▲一记滑铲将敌人铲倒。



▶哈哈！「黄金模式」发动。必杀！黄金手指！

红色软帽、蓝色的工装裤、大胡子和黑皮鞋，拥有这些特征的人只有一个，那就是马里奥。作为任天堂公司的男一号，马里奥将在本作中倾尽全力投入演出，他的实力到底怎样呢，你将从接下来的图中得到答案。



来自意大利的明星水管工

看招！马里奥飞踢！









宇宙第一猥琐男

自视马里奥为最大对手的瓦里奥似乎将成为游戏中的大反派，我们可以充分相信，超级猥琐的举止和无处不在的搞笑情节将在瓦里奥出场的时候贯穿始终。







蓄力一击

传说中的星际战士

我们的女英雄萨姆斯终于被确定将在游戏中登场了，凭借那身领先于时代的高科技装备和敏捷的身手，萨姆斯将会成为所有对手的噩梦。



©2007 Nintendo/HAL Laboratory.Inc.
Characters:©Nintendo/HAL Laboratory.Inc./Pokemon./Creatures Inc./GAME FREAK inc.
/Konami Digital Enertainment Co.Ltd.

拥有传说之力量的勇者



他拥有过人的胆识、众神赐予的力量、可以驱除一切邪恶的神剑，他就是林克，背负着宿命的勇者。作为游戏中登场的重要角色，林克将最大限度地保留自身的实力，以往冒险中陪伴他左右的武器都将成为克敌制胜的重要道具。







看剑！

拥有翅膀的少年





▶拥有自动追踪能力的飞箭。





《巴尔缇娜之镜》的主人公比特将会同各路好手在游戏中展开华丽的对决，独一无二的翅膀令比特拥有非凡的飞翔能力，不知道这一神技是否在游戏中得以保留。

身怀绝技的狐狸战士

身怀绝技的战士福克斯也将在游戏中大显身手，不过，在众多实力超强的任天堂角色中，这位狐侠是否能够脱颖而出呢，这实在是太令人期待了。







人见人爱的口袋妖怪







拥有“口袋妖怪之王”之称的人气超高的皮卡丘将会在游戏中发动可爱大作战！多种多样的攻击方式将会给对手带来不小的麻烦，不要小看它哦！

丰富多彩的道具

粘着炸弹





拥有强力胶水一样黏性的炸弹，一旦粘到身上就不会轻易拿下来，并且会延时爆炸。

如果被身上粘有这种炸弹的对手碰到，炸弹还会转移到自己身上，所以一定要倍加小心！

桶和箱子





桶和箱子的特殊之处在于随处可见、使用方便、容易藏在民居中，用它们伤害对手，就算警察来了也告不了你(^-^)。

焰火发射器





▲砰！整个世界清净了！

用这种体积超大的武器可以将对手装在其中，然后将其一击射出。

HAZE



我们是全球最大的企业！我们致力于改造世界！

去年参加E3展时，育碧展台的一个小展区吸引了我的注意，那里被设置成一个秘密的军事基地，周围播放着“Mantel公司”的广告。进到里面后，一位教官向我们介绍Mantel公司的最新产品，并通过“实况影像”演示了前线士兵的新技术应用，在演示的最后，这种新技术暴露出潜在的负面作用，前线的士兵似乎发生了什么可怕的事情……

这就是育碧宣传《薄雾》的独特方式，时隔一年，这款新作再度公布了大批新资料和最新开发成果，与上次看到的成果相比，本作目前的完成度已经极高，而在内容上似乎也有很大的变化。

文 星夜 美编 NINA

薄雾	Ubisoft/Free Radical Design		FPS
多机种	Haze		欧版
	预定 2007 年 11 月 23 日	1～4 人	售价未定
	对应平台为 PS3、X360		



■本作初公开时就展示了这个南非丛林场景，郁郁葱葱的画面超越了《孤岛惊魂》。

统治世界的超级企业

本作故事发生在2048年，围绕超级企业“Mantel国际工业公司”。这是全世界最大的企业，在能源、重工业和医药行业都居于国际领先地位，他们甚至拥有自己的军队。巨大的影响力让该公司产生了无法抑制的权力欲，公司创始人兼首席执行官David Bloomfield决定用自己的方式改造世界。那时全球多数国家的政府都将军事行动外包给大型企业，这也使得Mantel的势力愈加庞大。在Mantel的统治下，有一个叫做“许诺之手”(The Promise Hand)的叛军奋起反击，在南美制造了各种事件。玩家扮演的是Mantel公司的一位士兵，任务是消灭叛军，游戏的故事将会发生在3天的时间之内。随着游戏的进行，玩家将发现冲突的双方没有善与恶之分。

©2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited.

天降甘露

作为Mantel公司的士兵，玩家可以使用各种尖端武器、设备和载具，并且还有生化武器支持。这种生化武器叫做“甘露”(Nectar)，是本作游戏系统的关键所在。只要按一个键就可以将甘露注入体内，它不仅可以让玩家的速度更快、抵抗力更强，还可以带来很多特殊能力。感知能力能够让画面中敌人以橙色加亮，便于在紧张的战斗中迅速分辨敌人的位置；注视能力可以给予玩家一定的瞄准辅助，让爆头更为容易；预见能力可以通过画面中的提示让玩家知道即将来临的危险；还有一种强大的近距离战斗能力叫“肉搏冲击”。不过甘露也有副作用，并且这些副作用在本作的剧情中将会有非常重要的意义。



▲在普通视野状态下，一些较为阴暗的场景中不容易分辨敌人的位置。
▲注入甘露产生感知能力，画面中的敌人如火焰般十分明显地呈现在玩家面前。

游戏画面中有两个槽，一个槽显示剩余的甘露数量，还有一个槽表示目前血液中的甘露含量。如果血液中的甘露含量太高，就会产生副作用，画面将会变模糊，玩家将无法分辨敌人和伙伴，玩家将无法控制枪械的扳机，任凭其自动朝着眼前的所有人射击。

不管是电脑还是朋友控制的伙伴，都可能出现这种甘露使用过量的情况。并且玩家还可以利用这一点攻击对手，例如用甘露榴弹提高对方的甘露摄入量，或者用特殊的子弹穿透敌人的甘露瓶，让面罩里充满气态甘露。


■除了明亮翠绿的场景外，本作中也会有这种阴森森的场景。

场景

本作的场景非常丰富而巨大，有采石场、气象台、假日胜地、废弃的货轮等，而郁郁葱葱的丛林场景让人想到了同样由育碧发行的《孤岛惊魂》。并且在这些巨大的场景中移动，玩家将不会看到读盘画面，并且将不会有过场动画的概念，一切剧情都在玩家的操作和战斗过程中徐徐展开，就像《半条命2》一样。游戏中场景的可破坏程度很高，例如在一个演示关卡中，海军越野车经过一个山路小道，路上埋了很多地雷，地雷爆炸时各种石块土块满天飞，还会砸落到越野车里。

本作的另外一个亮点是可以四人进行的合作模式，这个模式是在游戏开发初期就已经开始设计的，对于本作来说意义重大。多人模式可以随时加入或退出，并且支持语音通话。如果玩家的家中没有宽带接入条件，可以通过分屏模式进行四人游戏。在多人模式中，玩家的甘露如果用完，除了可以等待其缓慢回复外，还可以暂时吸收伙伴的甘露。

四人模式





海军越野车

这种战车最多可以乘坐4人：司机、两侧的士兵和顶部的炮台手。在驾驶这种战车的时候也可以使用甘露的预知能力，当敌人朝着战车发射导弹时，可以看到用波纹表示的将会遭到爆炸冲击波影响的地方，玩家就可以绕道而行。



文 纱迦 美编 NINA

FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM



INTERNATIONAL

去年3月推出的《最终幻想XII》以其超高的素质博得了全世界媒体的一致好评，也拉开了Square Enix“伊瓦利斯同盟”战略的序幕。在系列新作一个接一个地公布之时，最受人关注的《最终幻想XII》终于有了推出国际版的消息。这次的国际版变化相当大，除了故事没有变化之外，简直可以说是一个全新的游戏。标题中的“INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM”代表着两层含义，接下来就让我们来看看它的具体含义吧！

最终幻想XII 国际版		Square Enix	RPG
PS2	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM		日版
	预定 2007 年 8 月 9 日	1人	6800 日元
	对应周边未定		

“INTERNATIONAL”代表本作是国际版。所谓的国际版，指的是本作是在美版基础上加以改进后在亚洲地区发行的。因此游戏中继承了美版的所有变化。本作的美版已于去年发售，那么美版有哪些变化呢？下面就让我们来看一下吧！

对应16：9

如今4：3的显示方式早已过时，16：9才是主流。从美版开始，游戏便已加入了16：9的显示方式。如此一来，玩家的视野将会更加开阔，在伊瓦利斯的世界里冒险自然也更加愉快。

平衡度调整

《最终幻想XII》中几个HP超高的BOSS不打上好几个小时是不可能赢的。而在美版中这一现象得到了改善，很多敌人的能力都经过了重新调整。国际版将在美版的基础进行更全面的修改，并且会追加大量全新的内容。具体内容请看下面的制作访谈。



英文语音

本作的美版采用的是英文语音、英文字幕。本作由美版变化而来，所以同样采用了英文语音。字幕方面日文字幕是确定会有的，英文字幕和日文语音目前还不知道是否收录。之前日版的10代国际版收录了双语字幕，但只有英文语音。从美版的效果来看，美版的配音演员表现不俗，很好地配出了各角色的特性。



追加新剧情

由于《最终幻想XII》日版的故事中留有不少“悬案”，所以总有不少痴心的玩家猜想游戏曾删过大量情节。而这一设想在美版中得到部分证实，美版中确实增加了新的主线剧情，不过只有一段。这一段应该会被保留到国际版，而会不会增加新的剧情呢？这点就有待官方确认了。

制作人访谈



游戏导演 伊藤裕之

曾参与制作过多款《最终幻想》，全系列的代表系统“动态时间战斗系统”(ATB)就是由他创立的。

本作的制作动机

——请问本作是在什么样的情况下决定制作的呢？

伊藤裕之(以下简称伊藤)：以前我就常在说，用《最终幻想XII》的引擎可以再做一款游戏。可是真要想做新游戏时，又只有制作欧美版的开发团队可用，所以我认为就算没办法增加新迷宫之类的，也有办法改变游戏进行的手法。就这样便开始了。

——之所以将职业定为12种，是要搭配标题中的ZODIAC(黄道十二宫)吗？

伊藤：硬要说的话，应该是为了配合出到12代的《最终幻想XII》。另一个理由是伊瓦利斯同盟的作品总给人受到星座支配的印象，所以我就想取12这个数字会很不错。

——为什么部分职业的名称与以往的系列作品不一样？

伊藤：这次在设计职业时，是把既有的魔法和技能分配到各种职业之中，当然也有这次新增的技能。不过像龙骑士这个职业，一说起来老玩家都会想到跳跃(ジャンプ)，但原来的职业中没有这招，所以我们就没有收录这个职业，将其改为拿着长枪的职业，并为之取了一个枪骑兵的名字。

——那么必杀技(ミストナック)会追加新的种类吗？

伊藤：应该不会增加，不过我们会根据执照盘来重新调整其取得的位置。

有关系统的修正

——(因为要靠召唤兽去搭桥)那么所有角色把执照盘填满是不可能的了？

伊藤：的确是这样。不过那些放到孤岛上的执照，全都是一些奖励性质的要素。实际上各职业的特色执照是可以正常取得的。比如要想让骑士学会不属于职业自身特性的白魔法，就需要用到召唤兽了。

——听说这次魔法的威力比原版要厉害，为什么会做出这种调整呢？

伊藤：因为有很多玩家写信来告诉我们说“魔法不太实用”，所以我就想要增加魔法的实用性。这次的国际版中，消耗MP的魔法所造成的损害都会提高。

——是否改到相当厉害呢？

伊藤：不会达到破坏平衡性的地步。不过我们还刻意把消耗MP也调低了，所以就算采用以魔法优先的策略，也不至于落到MP不够用的地步。另外ケアル、ファイア这些初期魔法，这次也改为了范围型的，这样就实用多了。

——在因势制宜系统方面有什么改变吗？

伊藤：本作变得更加方便了。例如为了方便设定成遇到多名敌人就用全体魔法，我们增加了“敌人在2个以上”、“敌人在3个以上”这样的条件。另外还追加了“集中攻击”、“分散攻击”这样实用的条件。此外所有的条件在初期都可以从商店中购入。

©2006,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida ILLUSTRATION:©2007 Yoshitaka Amano

ZODIAC JOB SYSTEM

“ZODIAC JOB SYSTEM”直接翻译过来就是黄道十二宫职业系统。这个要素是国际版众多新增要素中最重要的一个。原本《最终幻想XII》采用的是执照盘系统，玩家打倒敌人后可以取得执照点数，用执照点数可以取得武器防具以及魔法特技的执照，这样在拿到对应的东西就可以使用了。在国际版中执照盘依然存在，但执照盘会随着职业的不同而不同！



武僧

以肉体作战的职业，执照盘上有大量增加HP上限的执照，另外棍棒类武器的执照也很容易获得。



轻战士

从目前资料来看轻战士应该和盗贼差不多，以小刀为主要武器，擅长连打带跑的战术。轻战士的部分武器在原来是没有出现过的。



赤魔战士

和以前的赤魔道士一样，赤魔战士可以装备基本的黑白魔法，物理攻击也不弱。不过赤魔战士和赤魔道士到底有什么区别呢？真是谜一般的职业。

基本规则

本作一共有12种职业，与黄道十二宫一一对应。游戏中没有设置隐藏的第13种职业，不过玩家也可以不选择职业。每种职业的执照盘都有所不同，其结构看起来与各星座的图案非常相像。

但是每个角色的职业一旦选定之后，就不能更改。由于游戏只有6名角色，所以至少要通关两遍才能学完全部职业。而每个职业所能学到的执照也有所不同，这样一来就不会再出现像过去那样样样全能的角色了。



职业设定

本作的12种职业中，既有活跃于系列作品中的经典职业，也有一些全新的职业。以下便是在本作中登场的全部12种职业。

中文译名	日文原名	中文译名	日文原名
轻战士	シカリ	武僧	モンク
武士	もののふ	骑士	ナイト
黑魔道士	黑魔道士	赤魔战士	赤魔战士
弓箭手	弓使い	机工士	机工士
破坏者	ブレイカー	枪骑兵	ウーラン
时空魔战士	时空魔战士	白魔道士	白魔道士

执照盘的秘密

每种职业的执照盘都是各有特色，不会出现哪种执照盘包含全部执照的情况。除此之外，每个执照盘上都有一些独立的区域。玩过《最终幻想XII》的人应该能够想到，要想取得这部分的执照，就要靠召唤兽来搭桥了。如此一来召唤兽就更加重要了。届时大家可一定要想好之后才能学啊！

——召唤兽方面有新的要素吗？

伊藤：这次我们改为可以由玩家来手动控制召唤兽和临时同伴。正因如此，召唤兽的技能也可以由玩家来决定如何使用。就算你一召唤出来就立刻发动必杀技，之后再让其归还也是可以的。

——我想代表深入研究派玩家问一下，这次有追加新的讨伐任务目标吗？

伊藤：这次并没有增加新的种类。不过从敌人身上偷到，或是打倒后拿到的道具进行了改变。目标怪物的强度也经过调整，至于降低体力，提升攻击力的做法更是对所有目标怪物都进行过。另外这一回宝箱中的宝物是100%可以取得的，因为像原来最强の矛那样的取得方法实在太困难了，我自己也做了反省。

两个全新的模式

——其他还有哪些新增要素呢？

伊藤：这次我们装备了两个新模式，其中一个名为挑战模式(トライアルモード)，内容是要连续打一百场战斗，算是战斗专用模式。以前总有玩家抱怨在主线中花了不少心血的武器，却找不到试刀的地方，这个模式便是为此而诞生的。只要留下一个存档，就可以存档中的状态来挑战。

——另一个模式呢？

伊藤：这个模式会在以后进行说明。

——还有其他新要素吗？

伊藤：这次还增加了强化状态新游戏(つよくてニューゲーム)的设定。只要通关一次，便可以选择它来以上一周目的状态开始新游戏。还有就是提供了高速模式(ハイスピードモード)，可以把角色的移动速度和战斗速度提升到原来的4倍左右。这么算来的话，通关时间应该能缩短到1/4。不过老实话我觉得这样的话实在有些困难，毕竟是太快了。(笑)

——高速模式和正常模式是如何切换的？

伊藤：只要按按键就可以切换了，可以进行高速模式的内容，主要都是战斗和在大地图上的移动。

——最后请对读者们说几句话。

伊藤：我们把游戏平衡度调整得非常好，真的是简单到我想在标题后面加上个EASY TYPE，希望各位玩家一定要来玩看！



文 雨滴
美编 NINA



驯龙师 音之魂	NBGI	RPG
NDS DRAGONTAMER SOUND SPIRIT		日版
发售日未定	1人	价格未定
对应周边未定		

你认为NDS的麦克风还能做什么呢？仅仅是在一些游戏中对着这个麦克风吹气吗？赶快关注这款《驯龙师 音之魂》吧，它将为NDS的麦克风带来全新的定义！这是一款十分独特的RPG，通过麦克风向NDS输入不同的旋律，游戏中出现的龙蛋就会依照音乐的不同而孵化出各种各样的龙来。游戏中的龙有一百种以上，以火、水、土、风、光和暗六种属性来分类。到底什么样的音色会导致最终孵化出什么样的龙来呢，看来只有亲自试一试才能知道了。想用属于自己的独一无二的龙去进行冒险吗，继续往下看吧！





故事

被奇异力量突然召唤至异世界的主人公少年将以"驯龙师"的身份开始充满艰辛的冒险旅程！

这款游戏的主人公是一个充满了青春活力、但有点狂妄自大的少年。他曾经过着与其他同龄人一样平静的生活，学校、家庭、朋友，一直伴随着他的左右，直到有一天，命运改变了，他被一股奇怪的力量召唤至一个奇异而陌生的龙的世界。初到这个陌生的世界，少年遇见了令人不可思议的生物通特，从通特的口中得知，只要凭借"音之魂"就可以让全新品种的龙诞生。为了要返回属于自己的那个世界，少年决心进行一场冒险，他将以"驯龙师"的身分在这个异世界四处闯荡，不断磨练自己操纵龙战斗的本领。更残酷的是，他不得不在名为"龙拔战"的淘汰制比赛中战胜其他从现实世界召唤而来的人。究竟少年能不能顺利返回属于自己的世界呢？让我们拭目以待！





让自己驯养的龙参加战斗

在广阔的世界中冒险，让我们与龙同行！

在即将展开冒险的世界里栖息着各种各样的龙，尤其是在那些危机四伏的迷宫和山洞中，与龙的战斗将不可避免的发生。因此，只有培养属于自己的强大的龙，才能与敌人的龙相抗衡，利用各种不同的音色催生实力强劲的龙，不断地前进，进行充满刺激的冒险。

▼从地图中，我们可以看出，这是一个相当大的世界，平原、海洋、洞穴、遗迹，这些充满未知和危险的地域都等待着少年去探索。



广阔的异世界、充满艰险的旅程



新的发现，新的相遇

▼途径迷宫深处，居然发现了龙的蛋，到底是什么类型的龙呢，用音乐令其孵化吧！



向实力强大的龙挑战！

◀ 冒险的路途遭遇实力强大的龙，狭路相逢勇者胜，看来只有奋力一拼了。

©2007 NBGI

戦国無双2 SENGOKU MUSOU 猛将伝

文 纱迦

美编 NINA

正当玩家纷纷猜测会不会有《无双大蛇 猛将传》时，光荣突然打出了另一张搁置已久的牌，那就是《战国无双2 猛将传》。本来一款正统作品+一款《猛将传》已是光荣的惯用商业手法，不过去年的《战国无双2》却只推出了《战国无双2 帝国》，令不少死忠大感不解，现在答案终于揭晓。在暑假的最后一周，请不要忘了体验这款强作哦！

战国无双2 猛将传	Koei		ACT
PS2	战国无双2 猛将传		日版
	预定 2007年8月23日	1～2人	4280日元
	对应周边未定		

新武将 前田利家





▲前田利家的金色盔甲非常抢眼，令人想到了黄金圣斗士。

有信有义的热血汉子。遇到不平的事情时会一下子爆发出来，为人很受大家的敬仰。很早就认识羽柴秀吉，并给予秀吉很大的帮助。织田信长死后，他决心帮助秀吉夺取天下，但在战场上遇到有如父亲般存在的柴田胜家时，心中非常苦恼。

新武将 柴田胜家



什么是《猛将传》？



《猛将传》同样是"《无双》系列"的成员，可视作正统作品的资料篇。在《猛将传》中包含了正统作品的全部内容，并对游戏内容进行了些微调整，此外还增加了大量全新要素。以往《猛将传》的推出时间比正统作品要晚上半年左右，而售价比正统作品还要便宜2520日元。所以光荣采用了名为MIX JOY的设定，即玩家要想在《猛将传》中玩到正统作品的内容，就需要用正统作品的游戏碟进行联动，两者结合便可获得更多的乐趣。当然就算不联动，玩家仅用《猛将传》游戏碟也能玩到新增的要素。

游戏剧情的三大看点

游戏中将前田利家和柴田胜家塑造成情同父子的关系，但利家追随羽柴秀吉，而胜家反对羽柴秀吉，两人的战斗不可避免。情与义究竟如何取舍？

柴田胜家和羽柴秀吉可称死对头，两者都曾疯狂追求阿市，结果阿市因为憎恨逼死浅井长政的秀吉而毅然嫁给了胜家。胜家和市的关系想必也是游戏要重点描述的。

前田利家是前田庆次的长辈，也是庆次最忌惮的人。庆次这个从一代风光到现在的浪人也有了克星，这下子庆次也不用整天跟着那帮动不动就喊"义"的人混了。



▲柴田胜家变身为可操作武将，而且连武器也变成了大斧。



织田家的重臣，因作战勇猛赢得了"鬼柴田"的美名。他将利家视为自己的亲生儿子，言传身教给利家很多东西。胜家与秀吉素来不睦，信长死后胜家更公开反对秀吉，和秀吉的战斗已无可避免。预感到一个崭新时代即将来临的胜家，决定拼死一战。

目前已确认的新要素

除了增加两名新武将之外，本作同样有着更多的新要素。目前已确认本作会保留MIX JOY设定，也就是收录有《战国无双2》的全部内容，而《战国无双2》中的众多BUG（如免费购物、L1连发）也会被删除。另外新模式的增加也得到了官方确定，详情会在后续报道中公开。不过各位玩家最关心的"是否会增加最强武器"以及"新武将系统会不会保留"目前尚无定论。联想到乏善可陈的《真·三国无双4 猛将传》，我想游戏制作人心里一定知道该怎么做了。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.



文 玛娜
美编 anubis

DRAGON QUEST SWORDS
ドラゴンクエストソード
仮面の女王と鏡の塔

本作最大的卖点无疑就是“运用自己的身体进行游戏”，玩家可以将Wii手柄想像成剑一般挥舞，也可以取出盾牌展开防御，姑且不论这种玩法的新鲜感能持续多久，至少它让我们运动了浑身上下的筋骨。而且，在这种一手持剑、一手握盾的情况下，还有人会觉得游戏缺乏代入感和紧张气氛吗？

坐在电视机前的你！屠龙的时刻开始了！

Wii	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	Square Enix	A·RPG
	ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔		日版
	预定2007年7月12日	1人	6800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

选择同伴

玩家在外出冒险的时候，只能选择一名同伴与自己同行，由于在与强敌战斗时需要回复咒文的辅助，而遭遇大量敌人的时候又需要攻击系同伴的支援，所以同伴的选择变得相当重要。除此之外，精确地选择同伴也会成为获得较高关卡评定的重点，下面，就让我们为大家介绍一下三位同伴的特征以供各位选择。



▲“听从命令”的指令可以直接对同伴的行动下达指示。

回复就包在赛缇亚的身上吧！

服务于教会的赛缇亚擅长回复与治疗异常状态的咒文，在与敌人陷入长期战的时候，她将是必不可缺的帮手。





▲如果选择“听从命令”就能直接下达咒文指示。而若是在选择其他作战的状态下，只要事先指示过，同伴就会配合当时情况以咒文支援。

攻守各方面皆属全能的德因！

德因既会回复HP，也会以攻击型魔法攻击敌人，是攻守平衡的优秀战士，他的各方面能力都比较杰出，还可以使用一定魔法提升防御力，是可以信赖的同伴。



▲样样都能等于全能同伴还是样样都能等于样样都不能？这是一个问题。

能力评定

挥舞Wii的手柄就可以和怪物战斗，虽然听起来似乎很容易，但是想要成为一个真正的屠龙勇士可是要经过漫长的修炼。在本作中，每通过一个地区都会出现过关评价，这些评价会围绕着玩家的“过关时间”、“打倒的怪物”、“最大连续命中数”、“攻击命中率”、“完全防御率”等5项作为评定标准为玩家打分评等级，目前已知的评定等级有A、B、C三种，一旦被评定为高分，就能获得珍贵道具作为奖励，所以即便是已经去过一次的地方，也要以高评定为目的而再次挑战哦！



▲为了取得高评定，需要根据对手研究出有效的战法，勤加练习是关键要素之一。



▲有些怪物的回避率相当高，所以想让攻击命中率达到100%可是颇有些难度的。

精确判定玩家的本领！



◀评定发表的画面，令人期待的奖励是……

威力绝伦的攻击型鲍德！



▲主角父亲鲍德的强力咒文攻击。

鲍德拥有强大的攻击咒文与提高攻击力的辅助性咒文，是绝对的攻击型角色，就算敌人非常强大，只要有他的掩护就可以放心作战。

© 2007 ARMOR PROJECT / BIRD STUDIO / GENIUS SONORITY INC. / SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

不断进化的怪物们

“《DQ》系列”的传统怪物在本作中当然还会继续发光发热，但是与大幅进化的玩家一样，它们似乎也有些新的变化哦。

梦幻般的怪物！

一瞬间的事情!?



▲突然有个神秘敌人横越画面，从它的颜色看来，难道是金属史莱姆骑士？



在进行战斗的时候，偶尔也会遇到特殊的怪物突然误入战场，随后立刻就逃跑的情况，将这种特殊的怪物打倒的话，会得到相当不错的奖赏，看来只有狠狠磨练自己的技艺了。

在这个地方出现



▲正在和敌人战斗的时候，金属史莱姆突然出现了，你真的有信心打中它吗？

紧急状况出现！

怪物不仅会直接攻击我方，有时也会采取一些让玩家陷入不利状况的行动，遇到这种突发状况的时候可不能慌张地拿着Wii手柄乱挥，保持冷静与准确的判断，胜利就是我们的。



桥快被奇美拉拉断了

一群奇美拉聚集在我方攻击不到的地方，不停对吊桥进行攻击，这样下去吊桥迟早要被打断，要如何是好呢？



盾牌因为咒文而变小了

盾牌因为敌人的咒文变小了，除了勉强应战之外，难道就没有什么更好的办法了吗？



要先从谁开始打倒呢？

恶作剧土拨鼠会撒沙来阻碍我方，不过集中注意对付他又会遭到其他怪物的攻击，到底应该先去打倒谁才好？

必杀剑大揭秘

虽然必杀剑拥有远远高于普通攻击的破坏力，但是在本作中只有主角才可以学习使用，如果要取得高评定，在适合的时机使用必杀剑也是重点哦。现在，就让我们来看看刚公布的两种必杀剑吧。

在本作中，我们可以把剑拿到武器店强化，强化需要使用钱和道具，不过一旦强化以后，就能学习到全新的必杀剑。学会了必杀剑之后如果想使用，首先要让位于画面左下端的剑形计量表累积到100%，接下来从学会的必杀剑中选出自己想使用的技巧，随后只需要根据指示使用Wii手柄执行每一种必杀剑所指定的动作即可发动。



▲将剑交给武器店的商人，新的必杀剑出现了！

选择必杀剑



▲和怪物战斗的过程中，位于画面左下端的剑形计量表便会逐渐累积。





▲根据画面左下角的指示挥动手中的手柄吧，是不是有点身临其境的感觉了呢？

将场上怪物全部燃烧殆尽！

灼热火焰斩

如同熊熊燃烧的火焰般将Wii手柄激烈挥动，就会发动“灼热火焰斩”，对付居住在森林中的植物系怪物，就以此将它们烧的一干二净吧。







▲带状火焰激烈地在画面中交错，这是能连续对怪物进行攻击的强力必杀。

以冰之刃华丽地贯穿敌人！



将Wii手柄像画圆圈一样转动制造出巨大的冰之结晶，接下来将其击碎便可以发动钻石粉尘。即使面对像鬼火一样无实体的怪物，也可以藉由冻气的力量瞬间解决对方。

▲巨大的冰之结晶出现了，抓紧时机将其击碎！





钻石粉尘

六边形的格子就是我们的战场！



作为"《荒野兵器》系列"第一款S·RPG，本作在保留系列一贯特色的同时，必然也要做出巨大的改变，虽然不知道从《荒野兵器4》就开始使用的HEX系统和这款S·RPG作品是不是有着千丝万缕的联系，但是毫无疑问，在六边形格子数量增加的同时，玩家和制作者所面临的挑战也水涨船高。另外，在最近公布的消息之中终于决定了本作的具体发售日期定在2007年8月9日，如果一切顺利的话，在暑假的后半这款游戏就将与我们见面了。

文 玛娜　美编 NINA

WILD ARMS
ワイルドアームズ　クロスファイア
Make bonds spin the threads of fate
Princesses will meet together at the promised land

荒野兵器 交叉火力	SCE		S·RPG
PSP	WILD ARMS XF		日版
	2007年8月9日	1人	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

与主人公的命运紧密相连的仇敌与朋友！

声名狼藉的流浪剑士 罗伯特



为了得到钱财，即便是杀人越货也无所谓的雇佣剑士，在艾莱西乌斯的舞台上活跃着，曾经和主角等人发生过几次激烈冲突。



▲使用二刀流剑技除去了自己妨碍者，在罗伯特的身后，有着怎样的阴谋呢？

角色片断：作为一个唯利是图的雇佣剑士，罗伯特的道德标准让人难以苟同，但是你永远都不能否认，从一个剑士的角度而言，罗伯特的实力令人钦佩。使用二刀流的他以迅雷不及掩耳的速度见长，在敌人还未出手的时候，便会将其彻底击败。



值得信赖的第六名同伴！ 托尼

角色片断：作为系列约定俗成的惯例，托尼这个熟悉的名字又登场了！只不过这一次，它变成了一条狗……本作中的托尼是一条使用自己的身体做武器攻击敌人的混血狗(也就是说它不是什么高级狗……)，因为是动物所以不能装备武器，就不要对它的实力报有过高的期望了。顺便提一下，它非常喜欢年轻的女孩子，另外还十分能吃。



和罗格纳同行的流浪狗，谁也不知道它参战的理由，与主线剧情无关是他最大的特点。



▶从战斗图上来看，托尼是很彻底的物理系战士。

主人公克拉莉沙和罗伯特奇怪武器的真正形态？

在《荒野兵器 交叉火力》的世界观中，是不存在所谓的"枪"这一概念的。然而，主角克拉莉沙所持有的武器无论是性能还是造型，怎么看都像是一把枪的模样。而罗伯特所使用的武器，也能很明显看出秘密的机械机关，毫无疑问，在他们两人所持的武器背后，应该还有什么隐藏着的秘密。



©Sony Computer Entertainmnet Inc.

战斗要素1 合理配置队形使攻击力飚涨！

队形配置在本作中将会占据一个相当重要的位置，由于本作中出现的是六边形的格子，也就是说，我方可以六个人同时围攻一个敌人，敌人也同样，稍有不慎便会使同伴置身于险地，所以千万不要冒失地让同伴落单。

同时，根据同伴站立位置的不同，也会对敌人有不同的攻击加成，有效利用攻击加成对敌人进行进攻，将使战斗进行的更加畅快。对攻击有加成作用的队形有圆圈、三角形和直线三种，若同时满足2～3种队形则以人数较多的一种优先发动。和同伴保持有利距离，一鼓作气消灭敌人就是胜利的关键！当然，攻击的加成作用对敌人也同样成立，被敌人反攻可是很危险的哦。



◀队形形成之后，不管由谁进行攻击都会有相应的攻击威力加成，再加上连续行动的伤害奖励，将产生一个非常惊人的伤害值。

队形技对攻击加成的优先顺序

圆圈＞三角形＞直线



直线 攻击威力上升到原来的125%！



只需要两个人就可以组成的队形，在同伴和发动攻击者间夹着一个敌人即可发动，由于队形简单所以对攻击威力的加成只是普普通通，需要注意的是由于人数太少，很容易会变成反被敌人夹击的状态。



三角形 攻击威力上升到原来的150%！



从三个方向将敌人包围的队形，是一种非常实用的队形，攻击加成也比较让人满意，如果组成队形的三个人轮番行动，瞬间将敌人消灭是件很容易的事。



圆圈 攻击威力上升到原来的175%！



需要从六个角度全面包围敌人的队形，需要6个人才能成立，是比较难实现的队形，但是这个队形可以彻底封锁敌人的移动，在和HP较高的敌人作战时将起到非常重要的作用。

战斗要素2 利用组合技锁定敌人集中攻击！

轮到我方同伴行动之后，如果不直接攻击敌人而选择指令中的"lock on"一项锁定敌人，该角色便会进入无法攻击敌人的待机状态。在这个状态下，使用我方的另一名角色向被锁定的敌人发起攻击便会发动威力强大的组合技。要注意的是，组合技的威力和队形、同伴位置没有关系，仅和锁定了敌人的同伴人数有关。不过，如果在发动组合技之前轮到了攻击对象行动，那么之前所有的锁定都宣告无效。

两人的合体攻击！





▲▶组合技发动！出现了不消耗MP的魔法攻击，不但对敌人造成巨大伤害还有华丽的动画演出。

人数越多，威力越大！





◀▲当我方同伴连续行动并进行锁定后发动组合技，随着人数的增加，伤害力将会出现大幅度提升！

参与人数与伤害力提升的关系		
	2人：上升到原来的250%	5人：上升到原来的400%
	3人：上升到原来的300%	6人：上升到原来的450%
	4人：上升到原来的350%	

战斗要素3 一定要看DER！

虽然很多人不习惯在战前阅读关于本章战斗的各种情报，但是在本作中，战斗开始前的DER(Direct Event Report)可是非常关键的。虽然在战斗中也可以随时调出菜单阅读DER，但是根据敌人的情况调整我方部队的部署才是本作的精髓所在，这些可都是只能在战前进行调整的哦。

由于本作中拥有大量的职业，而且各职业的特长相差颇大，所以单纯依靠强大的能力数值横冲直撞是难以在战斗中讨得便宜的，只有做好战前准备，根据敌人的情况适当调整自己的职业组合，将每个职业的优势发挥出来，才能在战斗中无往不利。



◀我们即将面临的下一场战斗中，敌人拥有大量的兵力以及在后方作为援助的弓箭手，挺进敌阵必然遭到弓箭手的集中攻击，如果是你，将如何选择自己的人员配置向敌军发起攻击？

此前相关报道 第一报 Tot.178 P34-P35

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

因为小邪忙于《信赖铃音》的攻略，这期的新作短波由老胜代为主持。说来好笑，已经很少去碰RPG的我在这一期利用每天两小时的缓慢进程，居然也把《信赖铃音》打穿了，真是个好游戏啊！在体验了游戏的乐趣和精彩之处后，我有些后悔没有事先对《信赖铃音》多一些关注了。说起来，每期杂志我们都会为大家介绍不少新作，其意义可能也就在于能够让读者以简单省时的方式接触更多游戏，了解更多资讯。当然，各位读者都有着各自的喜好，有的内容会仔细看每一个字、每一张图，有的则一翻而过。这样做当然无可厚非，只是我们依然希望大家能够有更多发现新大陆的机会，而你的游戏视野也会因此变得更加开阔。

极品飞车：职业街头赛

大转变！街头赛车职业化

多机种 RAC ■Need for Speed：ProStreet ■美版 ■EA ■预定2007年第三季度

对应平台为PS3、X360、PS2、PSP、NDS、Wii，图片为PS3/X360版



▲车体的光影效果非常逼真，赛道也非常复杂。

“《极品飞车》系列”过去几年来一直围绕地下飚车这一主题，每一款新作都有不错的销售成绩，去年推出的《极品飞车：卡本峡谷》全平台全球累积销量更是达到了850万套。不过今年的系列最新作将会迎来一次风格的大转变。《极品飞车：职业街头赛》由《头号通缉》的Black Box小组开发，其主题将会是正规的街头职业赛车。



▲在本作中汽车甚至可以爆炸成碎片。

《职业街头赛》开发至今已经有16个月的时间，最初只有一个20人的团队进行初期准备，目前已经发展为一个100人的大型团队。本作的目标是为玩家呈现真实可信的职业街头赛车，可以说是一款结合了《速度与激情》以及《极限竞速2》的赛车游戏，围绕在世界各地的著名赛车地点举办的周末赛车会和赛车节，玩家的目标就是成为“世界街头赛车之王”。

在本作的网络多人模式中，玩家可以建造一个虚拟社区，与世界各地的玩家互动。在本作的改装车编辑器中，玩家还可以设计汽车的蓝图，然后上传到网上与朋友分享。在画面上，本作中每辆赛车使用了2.1万个多边形，并且采用了非常逼真的车体损坏模型。 [文：星夜]



■游戏画面保留了系列的整体风格

吉他英雄III

全球头号音乐大作再度降临！

多机种 MUG ■Guitar Hero III ■美版 ■Activision 预定2007年第四季度

对应平台为PS3、X360、PS2、Wii

《吉他英雄Ⅱ》可以说是近年来最畅销的音乐游戏，其PS2和X360版总销量达到了386万套，成为去年美国最具话题性的作品之一。今年《吉他英雄Ⅲ》也将与玩家见面，不过由于原作开发商Harmonix公司已经被MTV收购，而原作发行商RedOctane则被Activision收购，因此今年的《吉他英雄Ⅲ》将由Activision发行，开发工作则交给了“《托尼滑板》系列”的开发商Neversoft公司。



▲职业生涯模式刚开始只是在地下小酒吧演奏。

Neversoft公司虽然没有参与前两作的开发，但这家公司的员工大多是前两作的游戏迷，过去每周五都会在公司里举办《吉他英雄》大赛，因此对于该系列的精髓可谓了如指掌。《吉他英雄Ⅲ》也将会延续前两作的风格，Neversoft还定期邀请玩家进行游戏测试，确保该作能够保留原作的感觉，而在游戏难度方面，本作将会介于一代和二代之间。本作的职业生涯模式也将会有合作模式，玩家可以与朋友组成乐队，一起出人头地。值得一提的是，多人模式的曲目与单人模式有所不同，将会有一些更适合多人演奏的曲目。另外，搭配本作的推出，Activision将会推出一款无线吉他控制器。 [文：星夜]

FIFA 08

革命性职业模式登场！

多机种 SPG ■FIFA 08 ■美版 ■EA 预定2007年第三季度

对应平台为PS3、X360、PS2、PSP、NDS、Wii

EA于5月末正式公开了将会在次世代主机上推出《FIFA 08》，本作将会收录1.5万名球员，总共30个联赛，共620个球队，创造了《FIFA》历史上的新记录。不过本作最大的特征并非收录的球员数量，而是新增的职业模式。

以往大多数足球游戏以俯视视点进行游戏，而《FIFA 08》的职业模式则是以第三人称视点进行游戏，这个模式的要点是让玩家扮演球员，而不是控制整个球队的战术搭配。在比赛中，镜头会始终跟随玩家移动，画面中会有箭头指示大致的进攻方向。并且在球员急速奔跑、带球过人时，将会有类似于《战争机器》的跑动追尾镜头处理，有点战地记者追踪拍摄的镜头感觉，大大增强比赛的临场感。本作采用了全新的动作系统，并采用动态射门槽系统，射门等动作都将丰富而真实许多。在本作的网络模式中，玩家可以加入网上的足球联赛。据称职业模式将会是EA“虚拟世界杯”计划的开始，这项计划是让玩家通过网络进行11人对11人的足球游戏打法，每个玩家分别扮演球队中的一名球员参加网上的虚拟世界杯。EA计划在2010年世界杯举办的同时召开虚拟世界杯，EA会在各个地区招揽足球游戏高手组成球队，代表该地区进入全球范围的虚拟世界杯大赛。

《FIFA 08》的Wii版将会对应动作感应式玩法，将会有一系列的教程让玩家掌握各种动作的体感操作方式：要向某个方向传球，只要向相应方向挥动即可，迅速向下挥舞手柄可以地面传球，迅速向上挥舞手柄为传高空球，双手举起手柄向下挥动可以掷边线球，或者做出滑铲动作。

[文：星夜]



▲游戏中镜头会智能缩放，将最合适的镜头角度呈现给玩家。

▼大批知名球星参与了本作动作捕捉的制作。



召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

强调动作性的召唤之夜回归

NDS ■サモンナイト ツインエイジ
A·RPG ■日版 ■Banpresto
预定2007年8月30日



和之前PS2上推出的《召唤之夜 黎明之翼》一样，作为NDS的第一款系列外传作品，我们故事仍然围绕男女两位主人公而展开，这正好也与副标题中的"双子时代"相吻合，相信强调动作性的本作在结合NDS的触摸屏操作之后，一定会给很多玩家带来全新的游戏感觉。

勾划战斗的轨迹

本作所有的战斗操作都是在下屏使用触控笔来完成，虽然玩家只能操纵两位主人公中的一个，但是同伴的AI在游戏中还是被设置得非常合理，不会让大家出现"干着急"的情况，当然战斗中最具魅力的还是各种使用触控笔发动的攻击技能，用自己勾划的轨迹给予敌人致命的打击吧。



▲下屏左右两边显示的就是男女主人公分别对应的技能，熟记技能的图标看来是很有必要的。



▲选择技能后上屏会给出玩家操作的提示，有些技能只需直接点击敌人，有的则是按照一定的轨迹画出弧线，看来战斗起来一定不会让玩家感到枯燥。



在数年前的召唤事故中失去了自己的亲人，从此和阿鲁多相依为命。开朗活泼的她喜欢园艺，而且对水果十分热衷。随着故事的发展，她会开始尝试使用精灵术。

喜欢聆听风声的召唤兽少年，他是数年前在召唤事故中被莉哈从异世界召唤出来的，和所有的召唤兽一样，他愿意不顾一切地保护自己的主人。

［文：晴天］



■完全移植自街机版的画面不能称之为卖点。

PS3光枪射击游戏第一弹

PS3 ■TIME CRISIS 4
STG ■日版 ■NBGI
预定2007年年末

诞生于1995年的"《化解危机》系列" Namco街机市场光枪射击的顶梁柱，独特的系统、紧张的节奏与火爆的场面让《化解危机》在同类游戏中独树一帜。不过自2003年的《化解危机4》之后，该系列就很久没有推出新作了，此次在PS3上移植4代的确让人有些意外。不过，因为对应GUNCON3以及加入家用机版原创模式，PS3版的《化解危机4》依然值得光枪射击爱好者期待。

PS3专用光枪同时发卖

由于本作移植自数年前的街机版，因此就算是完美移植，就画面而言，也还达不到次世代的标准。



▲有更多游戏对应光枪才能体现其价值。

不过因为与PS3互换的全新街机基板即将推出(首作为《铁拳6》)，次世代级别的光枪游戏可谓蓄势待发。NBGI此次的移植之举更像是为了推销PS3专用的光枪周边GUNCON3。GUNCON3在造型和功能上都进行了改良，适合单手和双手操作，枪上的按键也明显增加，可以适用的游戏也会更多。GUNCON3会与游戏同时发售，但目前定价和发售日都还没有确定。

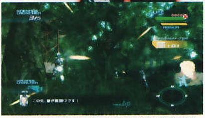
新要素！光枪FPS模式

移植度120%是南梦宫的光荣传统，本作也不例外。除了完全重现街机模式外，新加入的原创模式可谓是完全为GUNCON3量身定做的，简单说来该模式是用光枪进行FPS游戏。玩家利用光枪上的方向键来控制角色移动，用光枪来直接瞄准射击，这种操作比一般左右摇杆操作的FPS更加便捷。操作感觉可能有点像Wii，但光枪在手，投入度自然会更高一些。这一功能如果得到玩家的认同，那么今后对应GUNCON3的FPS游戏应该会陆续推出，GUNCON3的使用率也会因此提高不少。

［文：胜负师］



相貌酷似约翰尼·德普的乔乔出身于一个因内部斗争而覆灭的意大利黑手党的家族，幸存下来的他进入了警界，并加入了V.S.S.E(《化解危机》世界观中虚构的一个国际谍报机关)。而他的搭档艾文·贝尔奈原先是一名海难救助队员，因为其出色的表现而破格加入了V.S.S.E。冷静沉着的成熟男人乔乔和活力四射的冲动小伙艾文，两人的性格形成了鲜明的对比。



▲没有准星的FPS你玩过吗？任务模式会给你全新体验。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×2 热血推荐×3

栏目主持 ACE飞行员

经本刊RPG专业鉴定团一致评定：《信赖铃音》的游戏素质果然不同凡响，差一点又一个满分游戏就诞生了。有人抱怨道：这样完全依靠触摸屏操作的塞尔达还是塞尔达吗？当年《生化危机4》推出时我们也听到过这样不愿接受改变的抱怨：这样一味屠杀的游戏还是《生化危机》吗？游戏的推出就是为了迎合更多消费者的口味，厂商觉得这样做游戏会卖得更好，那被改得面目全非也是很正常的事情。《忍者龙剑传Σ》虽然三位编辑都只给了8分评价，不过同时又都给了推荐，这也充分表达了对游戏本身的特殊肯定。

信赖铃音 肖邦之梦



画面 现阶段同类游戏最高水准
音效 怀疑啥也不能怀疑这个啊
系统 乐趣和内涵始终在不断进化

总分 29

不但好看好听，而且更好玩！

纱迦

若能接受世界观和战斗系统，就很难再挑出什么明显缺点。如果觉得战斗系统有些问题，那么请记住，它还有5次进化机会，不玩到最后就体验不到游戏的精髓。**尽管通关时间只有短短的二十来个小时，但内容丰富的二周目绝对让你大呼过瘾。**至于游戏的画面音乐，我想再挑衅的人也无话可说。

邪魔天使

这是一款一旦玩起来就放不下的游戏，**RPG的两大要素战斗和剧情在本作中都得到了完美的体现**，特别是战斗方面，随着队伍等级的提升，爽快感和紧张感会越来越强烈，让你欲罢不能。光与暗的设定很有趣，游戏细致到连人物倒影也要算进去，可见制作的用心程度，而游戏的音乐可以说完美无缺。

胜负师

与游戏优美的名字一样，本作从画面到音乐都如梦如诗，沁人心脾。而对于玩RPG以玩系统、玩战斗为主的玩家群体来说，一周目二十小时的流程和三分之一的成就点数几乎只能算是一个练习模式，**二周目系统丰富的变化与激增的难度才还游戏以本来面目，但这样的设定相对来说比较慢热。**

■DVD-ROM■NBGI■トラスティベル～ショパンの梦～■RPG■2007年6月14日■1～3人■无对应周边■硬盘记忆

塞尔达传说 幻影沙漏



画面 与《风之杖》同样的风格
音效 请插上耳机
系统 令人惊喜的操作方式

总分 27

除了流程虎头蛇尾外基本完美。

火云

全程触控笔的操作方式还是值得商榷的，射箭、扔炸弹等攻击方式变得更加精准，但移动与普通攻击等最基本的操作却容易出现愚蠢的失误。**充分利用了NDS双屏与触摸功能设计的谜题很有新意，BOSS战更是场场精彩。**针对NDS偏低的用户年龄层而刻意降低了难度，让人稍微有些不满。

雨滴

虽然用NDS表现类似NGC版中的卡通渲染效果有点吃力，但总得来说还是不错的。游戏保持了系列的一贯风格，独特的触控笔操纵方式也很容易适应，针对NDS下屏的许多特殊操作令游戏的趣味性大大提升。**游戏的内容分布不是很合理，导致了前后比例略显失衡，这算是一个小小的遗憾。**

玛娜

之前对本作略带刻意地追求全触摸屏操作有些担心，但是实际上手之后发现其实操作还是比较流畅的，在距离很远的地方点击敌人便可以飞扑上去进行攻击，省了不少事，针对触摸屏设置的谜题也比较有趣，只可惜滚动的判定有些苛刻，另外部分原本简单的操作反倒麻烦起来，这算是弊端之一吧。

■卡片■Nintendo■セルダの传说 梦幻の砂石计■A・RPG■2007年6月23日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

玛娜传奇 学校里的炼金术士们



画面 保持系列独有的清新可爱
音效 很多音乐都十分耐听
系统 将调合乐趣发挥到极致

总分 25

FANS绝对会感叹的集大成之作。

晴天

在调合和战斗系统的进化上已经达到了相当水准，如果你能接受充满卡通风格的游戏画面，那么必定会从游戏中获得极大的乐趣。**游戏抛弃了等级概念，将角色的成长融入到技能盘和调合物品之中的设定相当有趣，**使调合出新物品的成就感大大增加；“连携攻击”等全新设定也为战斗系统锦上添花。

纱迦

本还为这款外传性质的作品素质感到担心，但实际玩到游戏后才发现“原来炼金调合也可以这样玩”。全新的角色成长系统以及从前作衍生出的战斗系统有很明显的核心向，新玩家上手可能需要花费一定的时间，**不过一旦领悟到游戏的精髓，就能慢慢发现各种系统设定间相辅相成的精妙之处。**

玛娜

由于本作将游戏舞台转换到了学校之中，所以更贴近学习生活的故事反而能让人体会到一种真实的感觉，总会时不时地会心一笑。游戏的流程也采用课程制，玩家需要在3年的学习生活中不断探索新的区域，以收集新材料来调合各种道具，绝对是一款无论战斗还是系统都很出色的作品。

■DVD-ROM■Gust■マナケミア～学院の炼金术士たち～■RPG■2007年6月21日■1人■无对应周边■345KB

科林麦克雷拉力:尘土飞扬



画面 过度高光导致画面反而失真
音效 菜单音乐动听，剩下就是马达轰鸣
系统 参赛，赚钱，买车，再参赛

总分 24

需要花费大量时间才能体验其精华。

ACE飞行员

玩过，你才发现画面其实不是游戏的强项，庞大的模式才是留给玩家的最大乐趣。多种截然不同的游戏规则能刺激玩家进行各种赛事，随着比赛的深入你将体会到游戏越来越多的优点。不过从整个系列来看，**本作的进步非常有限。游戏对不同路况的表现比较含糊，车体的重量感也做得不够到位。**

火云

游戏没有很好的反映出Dirt的感觉，赛车与赛道的互动效果让人失望，赛道上泥浆与轮胎驶过的痕迹都是预先做好的。**不过游戏在赛道周围的环境的刻画十分到位，驾驶舱内的视角会给人正在看比赛直播的感觉。**驾驶的手感太漂，这个系列没有得到很好的改善，喜欢追求真实性的玩家会比较失望。

多边形

游戏画面的确有着相当的水准，虽然周围环境的互动依然做得不足，但起码一眼看上去能够被几近真实的场景所吸引。游戏模式与驾驶手感一如既往，光是单机模式就足够你玩了。**车辆建模令人印象深刻，轻轻擦过与一头撞向树干的效果是绝对不一样的，尤其是振动的感觉非常出色。**

■DVD-ROM■Codemasters■Colin McRae：DiRT■RAC■2007年6月19日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

水色学园／みずいろブラッド／NBGI／ETC／NDS 评分 23

忍者龙剑传Σ



画面 电视有多好画面有多绚
音效 背景音乐毫无特色
系统 改进后令游戏更为流畅

总分 **24**

■重新包装的高起点动作大戏！

十六夜

本作的难度虽然整体下调，但敬业的杂兵以及视角的顽疾依然令新手很难顺利跨过门槛。游戏基本以《忍龙 黑》为基础，除了增加两个BOSS以及修改了部分细节外，最吸引人的就是增加了3章瑞切尔的战斗。**惟一令人不满的就是使用了以往版本的CG，与高素质游戏画面相比真的是惨不忍睹。**

胜负师

Xbox《忍龙》的诞生改变了3D ACT的势力格局，《黑之章》则是一种进化与完善，但曾被寄予厚望的本作却没有太多的诚意之举，**整体表现令人叹惋地停留在复刻而不是重制的水准上。**当然，原作的高起点使PS3上目前还没有与之比肩的ACT，依然是动作游戏玩家的不二之选。

ACE飞行员

厂商用了很讨巧的方式将游戏前两大章节进行了重点包装，漂亮的改变确实给人眼前一亮的兴奋感。此举让我们获得一份惊喜的同时，又勾起了广大《忍龙》FANS的斩杀欲望。可惜啊，当你深入玩过游戏后才领教Temco点到为止的功力。可叹啊，即使这样本作仍然是目前PS3上最强ACT。

■BD-ROM■Tecmo/Team NINJA■NINJA GAIDEN Σ■ACT■2007年6月14日■1人■无对应周边■硬盘记忆

先祖之魂 失落的传承



画面 绚丽但没有细节
音效 战斗音乐很有感觉
系统 好玩到PS3手柄也能伤人了

总分 **23**

■能振动该有多好……

十六夜

游戏中玩家需要甩动手柄才能抽取怪物的ID（魂），而且动作也会根据怪物的不同反应而变化，令玩的时候投入感大增。游戏中不仅有大量分支任务，更能够从网络下载新任务。**惟一令人遗憾的就是没有振动，**希望游戏中已经为日后的振动手柄内置了振动程序，而不是像早年那样再推出“振动版”。

纱迦

最高支持720P的本作，在画面上的表现着实一般，不过为数不少的换装还是颇有看头的。捕获怪物的系统非常精妙，特定的怪物还要用特定的方法，**寻找方法的过程乐趣十足。而抓来的怪物还可以升级，怪物之间隐藏的相生相克关系也很值得研究。**总之是一款玩进去就欲罢不能的游戏。

邪魔天使

游戏需要使用PS3手柄的六轴功能才能吸收敌人的ID。随着游戏的推进，晃动手柄的动作也会越来越复杂，过于投入的话确实有脱手伤人毁物的可能。强化招数需要大量时间，有些必要道具出现几率很低。**本作对网络的依赖较大，不仅能下载分支任务，更有特殊怪物以及服装，还好目前都是免费的。**

■BD-ROM■SCEJ■Folks Soul 失われた传承■A·AVG■2007年6月21日■1人■无对应周边■硬盘记忆

梦幻骑士VI 危机世界



画面 还是不成熟的3D画面
音效 主题曲依然不怎么样，BGM比较动听
系统 在前作基础上稍作改变

总分 **21**

■没有太多诚意的续作。

雨滴

游戏沿用了5代的开发引擎，因此各方面都和5代非常相似。**战斗部分的流畅度大大提高，不再像前作那样断断续续令人难受。**另外本作的故事属于5代的延续，由此也可以看出日本的厂商正在慢慢改变自己的经营方针：与其勉强去寻求新的消费者，不如想办法牢牢抓住现有消费者更为实际。

晴天

虽然前作在3D画面上的表现并不让人满意，但是这款续作还是在1年不到的时间内便推出了。除了更换由漆原大师新绘制的角色外，全新的故事和作为系列特色的多分支结局还是在一定程度上保证了游戏的丰富程度，**相比之下战斗系统变化很小，魔法实时化的设定反而让人觉得是在故意为难玩家。**

火云

又是一款以人设为最大卖点的游戏，甚至连前作颇让玩家失望的3D画面也被原汁原味地保留了下来，**如果你不是系列的FANS，几乎很难从游戏中找到吸引自己的地方。**新加入的“宝石合成”系统算是装备性能的补充，一开始或许充满新意，但是单一的合成路线却人总觉得是个比较鸡肋的设定。

■DVD-ROM■Atlus■グローランサーVI プレキャリウス ワールド■RPG■2007年6月21日■1人■无对应周边■112KB

富豪街DS



画面 看不清，真的看不清
音效 还算悦耳
系统 除了投资，似乎还缺点什么

总分 **20**

■可以一直玩下去的游戏，同类型的典范。

雨滴

游戏方式简单，气氛欢快热烈，时常你看到或听到的非常熟悉的小细节一定会让你会心一笑。不过因为游戏的侧重点过于注重投资方面，让游戏的可控制性稍差，在强大的运气面前你常常会感觉无计可施。游戏难度设计的很合理，如果不能很好的理解游戏的系统，想过关就不容易了。

玛娜

本作的模式、收集要素和地图还算丰富，**不过地图换汤不换药，除了大小不同、地形不同之外没明显区别，**再加上画面和字体过小，长时间游玩眼睛会非常疲劳，很难让人坚持下去。喜欢育成换装游戏+大富翁的玩家可以考虑过五关斩六将给创建的人物买衣服和饰品，其他的人就放弃吧。

邪魔天使

经典的桌面游戏，由于系统没啥变化所以玩家上手会很快。**自创自己的设定会让你很有代入感，但实际玩起来还是更喜欢那些原作中的角色。**加入了《马里奥》的角色算是最大的噱头，但也只能是吸引眼球而已，对这些角色没爱的话可以放弃这个游戏了。原作风格的地图设计得很精妙，颇具怀旧风格。

■卡片■Square Enix■いただきストリートDS■TAB■2007年6月21日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

变形金刚



画面 看不见变形的效果
音效 可以媲美电影版的音效
系统 自己给自己添乱的操作

总分 **16**

■简直就像变形水缸。

ACE飞行员

凭借电影中强大的设定才给游戏带来一股新意，不过毕竟是改编作品，加上PSP机能限制导致诸多效果大打折扣，原本应有的观赏性几乎在这个版本中荡然无存。**蹩脚的操作使得这个游戏进行起来相当困难。**游戏的任务设定拼凑成分太重，生搬硬套的水平和那个游戏版《蜘蛛侠3》有一拼。

D·S

在接触了这款游戏之后，我甚至开始怀疑新电影的素质了。如果说建模简陋是为了照顾PSP的机能，那么操纵性上的巨大问题则充分表明制作人在敷衍了事。机械的重量感得以保留，灵活性却完全被扔回赛博坦星球了，**我们只能操纵着一堆有如车祸现场般存在的铁块同敌人对轰，直到其中一方挂掉。**

多边形

想通过游戏看清楚这堆钢铁怪物变形过程的玩家恐怕要失望了，PSP的机能就摆在那里，所以变形过程省之又省是意料之中的，但总不至于给我把变形的声音也几乎省略了吧？**不过幸好还有电影原班人马的配音聊表安慰。**游戏本身除了稍嫌混乱的操作外，还是可以玩一玩的，不过也仅此而已罢了。

■UMD■Activision■Transformers: The Game■ACT■2007年6月19日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

SIMOUN 异蔷薇战争 封印的纹章/シムーン 异蔷薇战争～封印のリ・マージョン～/Marvelous Interactive/AVG/PS2 评分 23





古墓丽影 周年纪念版	Eidos	A·AVG
PS2 Tomb Raider：Anniversary		美版
2007年6月5日	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **24** 满分30

正是因为《传奇》的广受好评，才有了《传奇》引擎开发的本作。

经典再现

劳拉·克劳馥——曾被奉为上个世纪最伟大的女性角色之一的盗墓者，如果你对一个男性玩家提起这个名字，那么你们的话题八成会聊到劳拉那傲人的双峰，当然，这确实也是一个很好的话题，在拍电影版时导演不得不动用了一些手段才使安吉丽娜·朱莉的胸部看起来和游戏中的劳拉相差不至于太大。但是，如果是一位女性玩家，那么她会告诉你，这样一位聪明、坚强、独立并拥有一座庄园的女人，是她们的榜样。我们要感谢开发小组Crystal Dynamics在《古墓丽影 传奇》中的大胆回归，正是因为《传奇》的广受好评，才有了《传奇》引擎开发的本作。

如果你曾经玩过十年前的系列第一款作品，那么游戏中神秘的庙宇与古代遗迹以及精彩的关卡设计一定给你留下了深刻的印象。在本次的重制版中，这些场景与谜题都经过了重新制作，借助于传奇引擎它们看起来更加雄伟与细腻。劳拉探索的遗迹变得非常的美丽，通过天花板照射在埃及金字塔石板上的阳光中，你甚至还可以看到漂浮在空气之中的沙粒；当劳拉从水中出来时，我们可以看到从劳拉的身上不断滴下的水滴，通过阳光的反射还可以看到过一段时间后劳拉的皮肤会慢慢变干；当劳拉从暗处移动到一处光源前，她的影子也会根据光源的位置慢慢变换，就连庙宇和遗迹中壁画与石雕上的字符也清晰可见。就算我们忽略掉谜题，欣赏着体操运动员般身手的劳拉在神秘而美丽的古代遗迹中探险，也颇有乐趣。



也许制作小组当时并没有想到游戏能够推出续作，初代《古墓丽影》中出现的神话传说与古代遗迹是系列中最多的一作，劳拉在寻找神器的过程中要经历秘鲁、埃及、希腊与神秘岛屿四个不同的地点，而出现在游戏中的希腊传说更是数不胜数，甚至出现在墙壁上的每一幅壁画都有它的来源，得益于画面的提升，我们在《周年纪念版》中可以清楚的看到那些在原作中一塌糊涂的壁画与石雕。

由于游戏中的一些关卡与谜题经过了重新的设计，即使玩过原作的玩家在游戏中多半时间也要时刻准备着应付突如其来的袭击，刚刚躲过了迎面滚来的巨大岩石后也许转动着的镰刀就将缓缓而来，盗墓的过程中任何一个疏忽都会使劳拉葬身其中。第一作中的大部分谜题都需要控制劳拉在悬崖峭壁上借助钩绳或墙壁上的缝隙跳跃与攀爬，所以跳跃与攀爬也成为了"《古墓丽影》系列"的关键词，本作也不例外。基本全部的谜题都需要经历不断地跳跃与漫长地攀爬，即使是一把钥匙也不会轻易让你得逞，不过在跳跃中也不能一味求快，在没有看清楚周围的环境时，盲目地跳跃只会换来劳拉跌下深渊后的惨叫，学会跳跃后快速地按△键在大多数情况下能够及时将劳拉失衡的身体调整过来。也许利用场景中的吊环使用钩绳在墙壁上奔走的动作看起来更像是波斯的什么王子应该做的，不过换成身材曼妙的劳拉在做这些事情，我想您当然不会介意。

遗憾的延续

与《传奇》不同的是，在本作中大多数的时间在跳跃与攀爬中度过，劳拉将双枪从短裤旁拔出的机会少之又少，战斗只是游戏的调剂品，如果你想与十几二十个敌人对射，也许《传奇》更适合你。虽然战斗一向不是"《古墓丽影》系列"的重点，但是制作小组还是敬业地为我们将出现的怪物重新设计，野狼、熊、鳄鱼、蝙蝠状的敌人都变得更为凶猛，一旦被它们围攻也不是闹着玩的，但是慢动作系统的加入完全打破了战斗的平衡。不断射击怪物，在它冲向你的一瞬间按L1键发动慢动作即可将敌人一击致命(我们姑且认为这是劳拉在瞬间激发肾上腺素吧)，过于依赖慢动作系统的BOSS战也显得比较单调，本作BOSS战的精彩程度甚至略逊于《传奇》，不得不说这确实是本作的遗憾之处。

由于战斗的难度不大，游戏中随处可见的大大小小的医疗包也显得有些鸡肋，为了使玩家在游戏中死掉后不至于从很远的地方重新挑战，游戏设置了很多Check Point，失败后从Check Point处重新开始时劳拉的HP也将回复至最大，所以当如果HP不足时我们还可以采用故意死掉的手段来回复HP，所以回复道具的存在更像是为了满足部分有收集癖好的玩家。

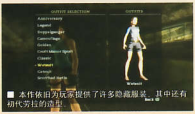
在一些有时间限制的跳跃中，成功性无疑是最重要的，在跳跃中如果视角出现了问题，那么许多看起来很简单的很简单的跳跃也会变得相当棘手。比如在一些藏有刀片的墙壁上，为了能够安全跳过这里我们不得不采用牺牲少量HP的战术，但是本来可以360度转动的视角在这里也许会为你制造一些小麻烦，因为此时可转动视角的范围不足180度，如果我想跳跃到画面的左边，那么在向左推着摇杆跳跃时，视角会开始自动切换，本来向左跳跃的劳拉很可能在转动视角时变得向其他方向跳跃而跌入深渊。在跳跃后自动转换视角是一个很好的设定，但是它却极欠完美，起码在遇到从一面墙壁跳向另一面墙壁时，它会给玩家造成不必要的麻烦，这些愚蠢的麻烦却比游戏本身的难度更让人恼火。

周年纪念

今年似乎是许多大作××周年的年份，"《古墓丽影》系列"这十年的星路历程可谓一波三折，从辉煌走向低谷后如今再次让人看到了希望。Crystal Dynamics制作小组接手系列后回归的策略从现在来看是非常正确的，只有回归自然遗迹的劳拉才是真正的《古墓丽影》。本作也许只是次世代劳拉的试金石，不久前传出了次世代平台的《古墓丽影》即将公布的消息，而系列第8作能否超越初代的辉煌，让我们拭目以待。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW


■ 克劳馥庄园相当于一个超大号的谜题。


■ 本作依旧为玩家提供了许多隐藏服装，其中还有初代劳拉的造型。


■ 扒在墙上时的视角问题是下一代需要解决的问题之一。


■ 在通关后的特典中我们还可以在一个神秘的场景中听到制作人的讲解。

BLUE DRAGON

REVIEW BY 纱迦 游戏时间 90小时以上

黄金珍藏



蓝龙 中英文合版		Microsoft/Mistwalker	RPG
X360	蓝龙 中英文合版		中国香港版
	2007年5月22日	1人	300港元
	对应日文版存档		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分

29 满分30

有关这个游戏的赞誉之词大家已经听得够多了，这次我就换个角度说点别的。

虽然中文版是5月才出的游戏，但是内容与去年12月的日文版一样。有关这个游戏的赞誉之词大家已经听得够多了，这次我就换个角度说点别的。我首先将点出这个10分游戏的致命伤，然后再重点说说这个游戏对于今后同类游戏的意义。

给10分游戏挑挑刺

这款号称是次世代RPG超大作的作品，其致命伤正出在技术上。游戏中的建模非常简单，虽然制作人用鸟山明的画风加上X360的强大机能巧妙地回避了这一点，不过在战斗中经常出现的拖慢延迟依然使游戏的爽快感大打折扣。当同时打倒多批敌人、画面中发动了多种特效后，拖慢延迟更是夸张到了极点了，此时如果贸然使用必杀技甚至有死机的可能。当然这也可能与参加战斗的人数有关，我方同伴最多6人，敌方最多9人，这个数字在现在的RPG中是非常罕见的。

另外采用大量CG动画也可以视为技术力低下的一个表现。CG动画的影响力在如今已经大不如昔，采用大量CG动画可以说是一种过时的做法。而《蓝龙》中出现的CG动画居然多到需要3张D9碟才能装下，的确是过于夸张了。

坂口博信东山再起

《蓝龙》的最大卖点自然是坂口博信+鸟山明+植松伸夫的强力组合。对游戏玩家来说，这3个人里坂口博信的分量无疑是最重的。有位读者的话说得很朴实："坂口博信可是《FF》的亲爹"。《FF》的FANS遍布天下，其生父在离开原公司后的走向自然牵动人心。不过日本企业历来注重社风，以往日本游戏业也不乏跳槽之事，但遍览历史也只有松野泰己一人凭借《最终幻想战略版》大获成功，而失败的例子则是不胜枚举。

截止5月13日，《蓝龙》在日本的销量虽然只有18万7546套，但是对于X360在日本39万456台的总销量来说，销售情况可以说是相当不错了。再加上游戏发售后日本媒体的一致好评，由游戏衍生出来的动画和漫画目前也在日本大行其道，可以说是开创了一个优良品牌。推出中文版之后，使得游戏在华语地区也赢得了极高的人气。如此成绩，已经可以算是成功了。

事实上《蓝龙》可以看成是坂口博信东山再起的信号。坂口博信当年在Square时凭借《FF》春风得意，但是他的成功与Square旗下的众多优秀开发团队是分不开的。而这次《蓝龙》的实际制作方是ARTOON，此家公司之前仅开发过"《布林克斯》系列"、《天星 宿命之剑》等二三线作品，没有拿出过什么成功之作，更别提RPG了。在STAFF上坂口博信虽然仅冠名剧本作者，但是也花了很大工夫在实际游戏制作中，所以才能做出这样一款优秀的作品，说得夸张一点就是点石成金。坂口博信已经借此证明了自己的实力，接下来我们完全有理由期待他的新作品。

下载服务前途无限

在Xbox LIVE架设之后，游戏的下载服务已经大行其道了。不过对于日式RPG来说，《蓝龙》依然算是急先锋。而且《蓝龙》的下载服务是确实能够令游戏乐趣进一步增加的。目前游戏共推出了4个下载内容，对玩家的帮助都很大。针对玩家调查过于烦琐的要求，追加了可以观察空无一物的眼镜；针对玩家认为游戏难度过低的呼声，追加了HARD和SUPER两种新难度；针对玩家对于没有二周目的不满，追加了可以用任意存档开始二周目游戏的选项。最后还追加了可以反复游玩的随机迷宫，里面的敌人和物品也都是全新制作的。这些追加统统都是非常吸引人的，而且除了最后一个内容外，其他的内容都是完全免费的。而收费项目的价格仅为300点微软点数，折合人民币不到30元，与正版游戏的价格比起来还不到十分之一。

通过下载服务，可以实现多种多样的意图。像《蓝龙》这样的针对玩家的要求而推出的追加内容就非常吸引人。另外如果游戏出现什么BUG的话，也可以借助下载补丁来进行修正，而不用像PS2上的《星之海洋3》那样由厂商统一回收进行调换。去年X360的《卡片召唤师 传奇》便是一个BUG成堆的游戏，但经过更新之后便可有效地解决绝大部分BUG。

从厂商角度来说，下载服务可以缩短游戏的开发周期。因为要赶在时间内推出而大幅删减游戏内容，或是为了赶工而导致出现BUG，这样的事例在过去屡见不鲜，即使是Square这样老厂也不能幸免。而最后的结果，就是给玩家留下了各种遗憾，严重的甚至会损害游戏口碑。而有了下载服务后，除了可以消除BUG外，做不完的内容也可以日后放出。

遇敌系统独树一帜

要想留名于游戏历史，若不能引发社会性的话题，就一定要做出令人难忘的特色。也许再过上几年，《蓝龙》这款游戏就会渐渐地从我们的脑海中淡去。不过这个游戏的遇敌系统我想能够长久地存在于我们的脑海中。现在越来越多的RPG都采用了敌人可见的方式，像背后遇敌、先制敌人这些设定也几乎成了标准配置，地图特技这样的系统也被很多游戏所采用。但同时与多个敌人战斗、连续战斗有奖励、怪物内哄这些设定都是《蓝龙》所独有的，而且这些系统都是相当成功的。以至于以后再遇到敌人可见的RPG时，看到多个敌人就想按键把它们框起来一网打尽。这些设定不但新颖有趣，而且具备可流行性，因此很有可能成为日后同类游戏的标准配置。现在你可能已经忘记究竟是哪个游戏率先采用了敌人可见的方式，那么请记住来自《蓝龙》的这些精妙设定。

写在最后想到6月13日《信赖铃音 肖邦之梦》发售前夜的一件事：香港微软派给各大经销商的游戏海报上赫然写着"《信赖铃音 肖邦之梦》中文版行货即将妙韵登场！"结果图片曝光之后立刻引发了玩家的热烈讨论，结果事后证明是海报上的字印错了……现在《光环3》已经确定会推出中文版，如果年底的《失落的奥德赛》也有中文版，那可真是功德无量。





■日文版的成就说明和中文版不通用。



■追加下载的内容里有很多超强的道具。

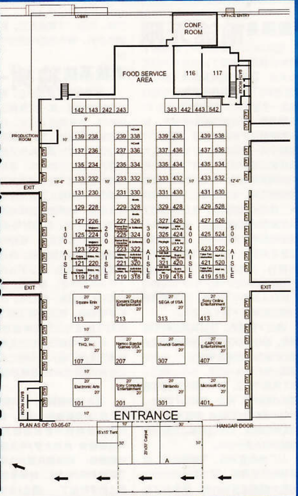


■这就是最终隐藏要素——鸟山明的签名。

迎接新E3 首届E3媒体及商务峰会前瞻

Get Ready for Something New

2007E3媒体及商务峰会会场平面图



会场地点 Santa Monica航空中心Barker飞机棚

今年E3展的会场是一个停机棚，整体面积比较小，而展位的规格也只有两种：20×20英尺的"大展位"以及面积大约仅为其四分之一的超小型会议室。"大展位"位于会场入口处，被12家重要厂商分别割据，其中EA、SCEA、任天堂和微软分别占领了正对门口处的四大展位。其实这所谓的"大展位"比起往年的E3展实在是显得非常寒酸，它的面积比往年EA设置的巨型360度投影室还要小得多，放上几台试玩机差不多就被撑满了。至于其他的超小型会议室，大概的配置估计只是一台电视、几部主机、一张桌子，由工作人员向观众轮番介绍各种新作。不过面积虽小，对于介绍游戏内容也是够用的了，并且也不会妨碍厂商向记者发放"Press Kit"(媒体资料套件)，我们仍会得到截图、影像等玩家关注的内容，而与展会同步进行的新闻发布会仍然会是信息量最集中的地方。

索尼阵营 关键字 降价 杀戮地带2 新版PSP GT赛车5



《战神：奥林匹斯之链》试玩版将于9月7日免费赠送。

6月19日，久多良木健在索尼的"任期已满"，目前已经正式退位，今年E3展的展前发布会中恐怕是看不到他的身影了。接替久多良木健的平井一夫将会一人挑大梁，作为他担任SCEI社长后出席的第一届E3展，战略方向上更倾向于软件的平井一夫将会为我们带来什么？

平井一夫自从上台以来正在进行大举改革，大规模的裁员行动已经在美国和欧洲分公司展开，不过这并不意味着索尼在游戏业务上的投入会大大减少。最近索尼社长中钵良治与CEO霍华德·斯特林格相继暗示了PS3降价的可能性。中钵良治在澳大利亚《每日电讯报》的采访中表示"不否认PS3降价的可能性"，相隔数日之后斯特林格在《金融时报》的采访中说："我们目前正在考虑PS3的降价问题，具体降幅有待进一步研究。"这是索尼最高层首次公开承认PS3的降价计划，斯特林格在采访中承认Wii对PS3造成了巨大的冲击。PS3降价的另外一个迹象是蓝光播放器售价最近的持续下滑，新型号BDP-S300型蓝光播放器的价格已经从最初公布的599美元下调到499美元，据称其主要原因是蓝光的量产化进度顺利，成本降低的速度超过了预期。售价问题是PS3的一个重要瓶颈，今年之内索尼必须在这个问题上有所行动，平井一夫要想在自己任期的第一年内改善PS3的处境，降价是一个必然的举措。最近公布的《大众高尔夫5》PS3同捆版已经是一种小幅度的变相降价，或许紧接而来的就是秋季的全面大降价。

游戏方面，去年E3展PS3的游戏表现令人失望，今年以《杀戮地带2》为标志的一批新作将开始逐步展现PS3的真正实力。PS3版《杀戮地带2》之前已经向部分业内人士展示了即时演算的画面效果，据看过演示的人士透露，即时演算的画面虽然比不上E3 2005的那段影像那么震撼，但也足以成为目前为止画面最好的PS3游戏。据称索尼为该作投入了4000万美元的预算，创下了该公司游戏开发费用的新记录，比画面登峰造极的《孤岛危机》足足多了1000万美元。已经确定


■新E3展的会场内部。

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Santa Monica

展会时间：2007年7月11日～13日
新闻发布会时间：2007年7月10日～12日

Get Ready for Something New

每年的E3展被美国业内人士称为“The Show”，这个“The”表明了E3展独一无二的重要地位。今年E3展的规模大不如前，但这并不表示E3没有看点，在目前公布的参展商和参展作品名单中，玩家关注的大多数厂商都没有缺席，并且最近一段时间各公司的高层经常提到这样一句话“更多消息将在E3上公布”。今年的E3展是真正的内部型展会，对于出席者有严格的限制，只有获得参展商邀请的人士才能出席，观众总数预计将只有三四千人，其中包括全球各地的媒体记者、零售商、游戏开发人员、投资者等，本刊也有幸收到了邀请函，届时将为读者带来这场游戏业年度盛事的第一手资料。

由于会场规模小，观众人数少，因此本届E3展中参展商与记者之间的交流将会是更为亲密的、面对面的交流，能够将游戏的内容和特色更为直接深入地向记者介绍。其实往年的E3展中也有很多游戏采用了内部展示的方式，它们大多是真正的顶尖大作。今年完全采用了这种展出方式的新E3展可能反而会有更多一线大作的消息。

文 星夜 美编 NINA

在E3上展出实际游戏画面的《杀戮地带2》必然将成为本届E3最大的话题之一。

最近一段时间《GT赛车5》的消息陆续传出，仿佛是在为E3展预热。作为索尼仅有的一个千万级独占大作，《GT赛车5》任重而道远，该系列游戏一直被当作PS系主机性能的标尺，在最近PS3游戏画面素质普遍不佳的情况下，单靠《杀戮地带2》可能还不足以改变人们对PS3的印象，如果加上《GT赛车5》作后盾，PS3将有望摆脱性能遭质疑的尴尬境地，去年平井一夫说的那一句“次世代何时开始由我们说了算”才不至于成为笑柄。

另外，PSP的动向也非常值得关注。最近有关新版PSP的传闻再次传得沸沸扬扬，更是有专利图这样的实质性“证据”，虽然每次都被索尼直接否认，但所谓无风不起浪，这些传闻的出现不仅体现了玩家和游戏厂商的期望，也表明索尼方面已经在从事相关的研究，只是何时推出尚有待商榷。不久前传出专利图的具有手机功能的新款PSP就盛传将在E3期间公开。PSP现在早已被NDS远远地甩在身后，不过索尼还有很多牌可出，降价和所谓的“PSP Lite”都是很好的促销手段，搭配将于年内推出的《战神：奥林匹斯之链》，可望让PSP一举摆脱颓势。

有望展出游戏

游戏名	机种
GT赛车5	PS3
白骑士物语	PS3
死魂曲3	PS3
大逃亡	PS3
非洲	PS3
乐克乐克2	PS3
GT赛车Mobile	PSP


▲网友设计的“PSP Lite”假想图。


▲《天剑》仍将是今年SCEA的重点展出作品之一。


▲PS3《杀戮地带2》的设定图。

SCEA已确认展出游戏

游戏名	机种
Buzz！The Mega Quiz	PS2
Buzz Junior！Jungle Party	PS2
战神：奥林匹斯之链	PSP
审判之眼	PS3
先祖之魂 失落的传承	PS3
天剑	PS3
Home	PS3
杀戮地带2	PS3
圣女贞德	PSP
龙穴	PS3
小小大星球	PS3
NBA '08	PS3、PSP
痛	PS3
强力追击：极限正义	PSP
瑞奇与叮当 未来毁灭器	PS3
歌星	PS3
海豹突击队 对峙	PS3
海豹突击队 战术打击	PSP
虹吸战士：罗根之影	PSP
未知海域 德雷克的宝藏	PS3
战鹰	PS3


▲PS3网络社区“Home”的测试画面。

微软阵营 关键字 降价 GTAIV 光环3

2004年E3展，微软X360业务最高负责人彼得·摩尔在肩膀上刺了一个《光环2》发售日的纹身，2006年E3展故伎重施秀了个《GTA Ⅳ》的LOGO，据说就为了秀这一下LOGO，微软向Take-Two付了500万美元，《GTA》的影响力之大可见一斑。Take-Two表示微软为了《GTA Ⅳ》的X360版下载内容而支付了5000万美元，这笔钱可以用来开发5款《战争机器》。这样一笔巨款相信已经超过了《GTA Ⅳ》本身的开发费用，相信分为两部分推出的X360版下载内容必定极其丰富，而且很有可能是X360版的独家内容，微软希望让玩家产生“X360版《GTA Ⅳ》内容更完整”的印象，以此遏制该作对PS3的推动作用，而要将这种策略的效果发挥到最大，就要在游戏发售前公布可供下载的X360版独家内容，并且在玩家心中留下深刻印象，E3无疑是一个很好的舞台。

X360的最大推动因素还是《光环3》，作为X360的年度第一大作，这款游戏的单人模式部分至今仍未有具体信息公布。虽然多人部分是“《光环》系列”的重要魅力所在，但作为系列三部曲的完结篇，《光环3》的剧情让全球数百万玩家为之牵肠挂肚。关于《光环3》的另外一个谜团在于该作的游戏画面。《光环3》多人模式的画面与该作的卓越身分显然是不相称的，不过微软表示该作画面还有改进空间，并且单人模式预计将有更出色的画面。不过在游戏引擎不变的情况下，指望单人模式的画面有翻天覆地的进化是不大现实的，不过至少可以通过大魄力的场景（例如去年E3展影像中的壮阔场面）弥补细节上的缺陷，实际上该作的画面细节之所以远逊于《战争机器》，或许就是因为游戏中有很多大场面，微软哪怕只是在E3上公开其中的一个，也足以令人对该作的期待度倍增。另外，最近相继公开了不少设定图的《光环战争》也是很有可能正式公布的作品，X360上的即时战略游戏正不断成熟，而《光环》一代在开发之初原本就是即时战略游戏，酝酿了8年之后，如今其创作概念应该已经十分成熟。在《光



■《光环3》的单人模式仍未公布详情。

环》三部曲完结之后，《光环战争》以及大导演彼得·杰克逊参与制作的系列"互动动画"作品将延续该系列的魅力。

X360目前销量刚勉强突破1000万台，而上市才半年多的Wii销量已经超过800万台，X360不乏品质一流的大作，销售速度放缓的最主要原因在于售价迟迟未降。当初Xbox发售仅半年就将价格下调了100美元之巨，现在X360发售已一年半却仍未降价。不过最近几个月微软正在大幅降低X360的出货量，目的就是要让零售商将存货全部消化，这很可能是X360大降价的一个重要信号，微软高层最近也表示"199美元是家用机最合适的价位"。联想到Xbox的两次降价都是在E3展前后公布的，这次X360也很有可能在E3上公布降价消息，降价幅度预计为100美元左右。

微软预计展出作品

游戏名	机种
光环3	X360
光环战争	X360
失落的奥德赛	X360
神鬼寓言2	X360
哥谭赛车计划4	X360
艾伦·韦克	X360
Infinite Undiscovery	X360
Banjo-Kazooie	X360
Marvel Universe Online	X360
炽焰帝国：末日之环	X360
救世魔神	X360


■tri-Ace的X360新作《Infinite Undiscovery》


▲不久前刚刚公布的《光环战争》设定图。


■《炽焰帝国：末日之环》。

任天堂阵营 关键字 市场推广 超级马里奥银河


■Wii年度大作《超级马里奥银河》预计将于10月上市。


■《任天堂全明星大乱斗》Wii版新作。


■《银河战士Prime3》。

任天堂目前的市值已经超越全球最大的消费电子厂商松下，并一度超越索尼，作为一家纯粹的游戏公司，如此惊人的成绩只能用奇迹来形容。以Wii和NDS目前的声势，即便任天堂在E3上没有公开任何惊喜，这两部主机热卖的情况暂时也不会改变。Wii发售至今只有半年多的时间，就已经诞生了7款百万大作，其中美版Wii的附赠游戏《Wii Sports》销量逼近700万，是《塞尔达传说：黄昏公主》的两倍以上。因此任天堂今后在Wii上推出的游戏预计也将会效仿NDS，以简单轻松型游戏为主。至于《超级马里奥银河》，这款游戏的试玩版已经在去年的E3上展出，恐怕也没有多少惊喜要公布。倒是将于夏季发售的《银河战士Prime3》一直都缺乏宣传，相信将会在E3上有所表现。

不过如果仅依靠这些已公布的传统游戏，任天堂的展出未免过于单调，目前Wii和NDSL不太可能降价，也不太可能推出新机型，但任天堂很有可能为Wii启动一场类似于NDS"触摸世纪"的宣传活动，并以此为本届E3展的要点。NDS的成功依靠的是"脑白金"类游戏，任天堂将此类充分发挥NDS特性的游戏划归为"触摸世纪"，并进行大规模宣传，从而取得了巨大的成功，Wii十有八九也要照搬其成功经验，打造一个"××世纪"，将反映Wii特色的游戏纳入其中。现在的任天堂手头上有的是现金，完全可以进行一场规模更大的宣传活动，将已经极为热卖的Wii再次推向新的高度。

至于NDS，目前"脑白金热"有退烧的趋势，去年任天堂在E3上重点宣传的是NDSL和"触摸世纪"，今年似乎找不到什么亮点。不过这两年任天堂的崛起告诉我们：千万不要用常理来推断这家公司的商业策略，它的任何一款看似不经意的作品都可能成为百万甚至千万级游戏。

任天堂预计展出作品

游戏名	机种
超级马里奥银河	Wii
银河战士Prime3	Wii
任天堂全明星大乱斗X	Wii
超级大战争2	Wii
灾难：危机之日	Wii
Project HAMMER	Wii
Wii音乐会	Wii
马里奥与索尼克 北京奥运会	Wii/NDS
ASH	NDS

Square Enix

《最终幻想XIII》和《最终幻想Versus XIII》目前的完成度都很低，据制作人野村哲也暗示后者极可能只是制作了一段动画，实际开发工作尚未启动。虽然有传闻说《最终幻想XIII》年内将会发布试玩版，而且很有可能是通过PS3的网络服务提供下载，不过在E3上公开的可能性并不是很高，能够向记者内部演示一下实际游戏画面就算是不错的了，当然我们可以期待SE公布一段最新影像。此外，"《最终幻想XIII》系列"应该至少还有两部未公布作品，除了遮遮掩掩的《最终幻想 Hearesis XIII》外，另外一款将会是什么呢？

《最后的神迹》预计将会成为Square Enix在此次E3展上重点宣传的作品，该作将成为SE首款美日两个版本同时发售的RPG大作，使用了"虚幻引擎3"打造，号称是目前为止技术最强大的RPG游戏。由于在5月份的SE Party中该作已经有可以操作的演示版本，因此在E3上提供试玩版的可能性很大，毕竟这是SE扩大其在北美影响力的一次重要尝试。


▲《危机之源－最终幻想VII－》即将于9月13日上市。

今年是"《最终幻想》系列"诞生二十周年，除了目前已经公开的大批《最终幻想》外，SE已经表示还有新的惊喜等待玩家，至于是哪些惊喜，或许在E3展就会公开。


▲"虚幻引擎3"打造的《最后的神迹》画面相当惊人。

预计展出作品

游戏名	机种
最终幻想XIII	PS3
最终幻想Versus XIII	PS3
最后的神迹	PS3、X360
危机之源－最终幻想VII－	PSP
异说 最终幻想	PSP
星之海洋：初次启程	PSP
星之海洋：二次进化	PSP
勇者斗恶龙IX	NDS
最终幻想IV	NDS
最终幻想战略版A2：封穴的魔法书	NDS
最终幻想 水晶编年史：命运之轮	NDS
最终幻想 水晶编年史：水晶使者	Wii
勇者斗恶龙 剑神	Wii

EA

EA这两年的业绩不佳，在美国多数游戏公司的业绩蒸蒸日上之时，EA的业绩却有小幅下滑的趋势，因此最近EA进行了机构改革，组建了四个独立子公司。EA业绩下滑的原因之一，是其量产化的商业模式遭到质疑，EA需要提高其作品的质量和创新性。因此在过去的两年时间里，EA收购了多款高品质大作的发行权，包括《孤岛危机》、与NBGI联合发行的《暗黑之门：伦敦》、《半条命2：橙盒版》等。《孤岛危机》目前仍是已知的画面最好的游戏，这款游戏原定于去年发售，但实际情况是今年能否推出还是一个大大的问号。以EA的跨平台战略，《孤岛危机》推出家用机版几乎是毫无疑问的，虽然开发商Crytek方面目前仍然是非常嘴硬地坚称"暂时没有家用机版开发计划"，但也屡次表示在家用机上制作这款游戏没有问题，并且微软也在大力倡导Windows Vista与X360的互动，这款DX10级别的游戏可以成为微软"Live Anywhere"计划的重要推动者。



■《孤岛危机》家用机版的公布只是时间问题。

另外EA还有多款神秘新作的消息在最近陆续传出。5月份曾有业内人士透露《教父2》正在开发中，使用的是前作的"开放世界引擎"。而EA在面向股票分析家的会议中也进一步透露了与大导演斯皮尔伯格合作开发的几款新作的消息，其中的第一部作品将会是面向Wii平台，与任何电影无关，是一款原创游戏，预计年内推出。斯皮尔伯格是E3展的常客，看来今年他或许将会带着自己的游戏作品出席E3。



■《战地：恶人连》场景中的一切均可破坏。

预计展出作品

游戏名	机种
战地：恶人连	PS3、X360
EA运动场	Wii
MySims	Wii
火爆狂飙：天堂	PS3、X360
指环王：白道会	PS3、X360
教父2	未定

已确认展出作品

游戏名	机种
战地双雄	PS3、X360
Boogie	Wii
孤岛危机	PC
暗黑之门：伦敦	PC
麦登NFL08	全平台
荣誉勋章：空降	PS3、X360
雇佣兵2	PS3、X360
云斯顿赛车08	PS2、PS3、X360
NBA Live 08	PS3、Wii、X360
NCAA Football 07	PS2、PS3、Xbox、X360
极品飞车：职业街头赛	全平台
半条命2：橙盒版	PC、PS3、X360
滑板	PS3、X360
泰格·伍兹PGA巡回赛08	全平台

Capcom

根据Capcom在财务报告会议上透露的消息，《生化危机5》最早也要2008年4月以后才会上市。这款游戏公布至今已经有2年多的时间，开发时间估计至少已经有3年，这么漫长的时间一直没有新情报公开，这意味着什么？联系该系列以往的开发历史以及《生化危机4》的事例，我们很容易得出这样一个结论：《生化危机5》在制作中途又发生了重大的方向性转变！去年就曾有消息称该作将会在TGS中公布详情，可惜最后还是让玩家扑了个空。关于该作的最新开发近况是：今年2月，原四叶草工作室的多名重要开发者已经加入到本作的开发团队，这是否表示目前该作正在加快开发进度呢？不管这款游戏的真正形态如何，如果今年E3展还是看不到它的身影，就未免有点说不过去了。

预计展出作品

游戏名	机种
生化危机5	PS3、X360
怪物猎人3	未定
丧尸围城2	未定
鬼泣	PSP

已确认展出作品

游戏名	机种
鬼泣4	PS3、X360
Harvey Birdman：Attorney at Law	PS2、PSP
流星洛克人：飞龙	NDS
流星洛克人：雄狮	NDS
流星洛克人：天马	NDS
洛克人ZX Advent	NDS
怪物猎人 携带版2nd	PSP
摩托GP07	PS2
逆转裁判4	NDS
生化危机：安布雷拉历代记	Wii
火箭人：邪恶轴心	PS3、X360
超级街霸方块Turbo HD混合版	PS3、X360
超级街头霸王II Turbo HD混合版	PS3、X360
Tailsman	PS3、X360
宝岛Z	Wii



■《鬼泣4》的X360版有可能在E3上正式亮相。



■《生化危机5》的概念是"阳光下的恐惧"。



□《横行霸道IV》中的唐人街。

Take Two

Take Two近来业绩不佳，公司正在进行大规模整改，最高管理层全部大换血，并且关闭了一些办事处，裁掉了不少员工。《横行霸道IV》是Take Two恢复元气的希望，目前为止，这款有望突破千万销量的巨作公布的实际内容并不是很多，游戏系统、多人模式等方面都仍然是一个谜。现在距离该作上市只有三个多月的时间，Take Two很有必要在E3上提供试玩版，之前还有传闻说Take Two将会在E3期间于Xbox LIVE上提供试玩DEMO下载，微软为X360版的提前公布以及下载内容已经支付了5500万美元，如果能获得该作的试玩版，不仅可以大大提高Xbox LIVE的人气，还可以让Take Two和微软都从中获得一笔可观的收益，相信全球至少有数百万玩家愿意为该作的试玩DEMO支付一笔小小的费用。

另外，去年E3上被多家权威游戏媒体评为最佳游戏的《生化奇兵》目前完成度已经很高，预计8月份即可上市，去年这款游戏为内部展出，相信今年应该会有试玩版。

预计展出作品

游戏名	机种
横行霸道IV	PS3、X360
午夜俱乐部：洛杉矶	PS3、X360
生化奇兵	PS3、X360
上古卷轴之旅：湮灭	PSP
横行霸道：圣安德里亚斯故事	PSP

已确认展出作品

游戏名	机种
全职业橄榄球2K8	PS3、X360
NBA 2K8	PS3、X360
NHL 2K8	PS2、PS3、X360



▲诡异的氛围是《生化奇兵》的一大卖点。



■《潜龙谍影4》的游戏系统仍然是一个谜。

Konami

随着《职业进化足球2008》的公布，日版的《胜利十一人11》也是呼之欲出，该作号称将会是“《WE》系列”的重要进化，是为次世代主机贴身打造的作品。以Konami每年3部《WE》相关作品的速度，《胜利十一人11》应该会在本财年内推出，这款游戏已经开发了两年多的时间，相信在近期之内还将有大量新情报公布。

让人望穿秋水的《潜龙谍影4》已经沉默了许久，该系列一直以E3为优先展出场所，并且在游戏发售之前都会在E3上展出试玩版，如此算来，今年的E3展上是否将会看到《潜龙谍影4》的试玩版呢？由于该作已经不大可能在年内推出，Konami至少要用试玩版让玩家看看这款游戏的真正运行效果，让人们见识一下PS3游戏的真正风采，并且这款游戏已经公开了两年多的时间，怎么也该轮到公布试玩版了。况且在目前已公布的PS3独占大作中，《潜龙谍影4》最有影响力、最能体现主机性能，索尼要想在E3上扬眉吐气，离不开该作的支持。



▲《胜利十一人11》将会在球员AI上大幅强化。

预计展出作品

游戏名	机种
潜龙谍影4：爱国者之枪	PS3
寂静岭5	未定
胜利十一人11	多机种
寂静岭：起源	PSP
恶魔城X：历代记	PSP
地狱男爵	多机种

Activision



■《使命召唤4》是系列的一次重大进化。



▲John Carmack开发的Tech 5引擎代表目前业内最尖端的技术。

“《使命召唤》系列”一直是Activision在E3上的看家法宝，今年也不会例外。不过除了《使命召唤4：现代战争》的试玩版外，Activision还有不少值得期待的作品。不久前id Software的John Carmack公布了代号为“Tech 5”的新引擎，并表示将会在E3上公布详情。Activision素来与id Software关系密切，或许将会有对应该引擎的作品公布，对于id、Epic Games等以引擎技术见长的厂商，在引擎开发的同时一般也有相应的游戏同步制作中。Carmack最近的演示中可以看到一个用20GB的材质贴图打造的极其精细的场景，由这个新引擎开发的游戏令人期待。

预计展出作品

游戏名	机种
使命召唤4：现代战争	PS3、X360
吉他英雄III	PS3、PS2、X360
雷神之锤大战	PS3、X360
蜘蛛侠：敌或友	多机种
Tony Hawk's Proving Ground	多机种
重返德军总部新作	X360

Sega Sammy

今年5月，世嘉宣布获得了“虚幻引擎3”的授权，相关作品正在开发中。这款游戏将会是面向北美市场的作品，由世嘉美国分公司开发，预计年内公布详情。世嘉近年来的多数游戏品质不佳，不过在游戏开发技术方面正在积极追赶，《VR战士5》与最近公开的《世嘉拉力Revo》都有上佳的画面表现，这款“虚幻引擎3”打造的作品相信将会成为世嘉的重头戏之一。世嘉本财年的游戏软件总销量预期为2800万套，比上一财年多680万套，也就是说今年世嘉必定会有极具票房号召力的作品。



■《战斧》次世代新作在去年E3上公布了一个影像片段。



■《世嘉拉力Revo》采用了独特的赛道地形变化技术。

预计展出作品

游戏名	机种
战斧	PS3、X360
世嘉拉力Revo	PS3、X360、PSP
梦精灵：梦之旅	Wii
幽灵小队	Wii
VR战士5	X360
疯狂出租车：车费大战	PSP
索尼克劲敌2	PSP
金罗盘	多机种

已确认展出作品

游戏名	机种
死刑犯2	PS3、X360

NBGI

《灵魂能力IV》和《灵魂能力传奇》预计将成为今年E3展NBGI的重点，“《灵魂能力》系列”一直以美国为主力市场，因此当然不会错过E3这个舞台。虽然《灵魂能力IV》目前公布的消息少得可怜，但开发度并不低，公布试玩版的可能性还是存在的。另外，在《铁拳6》街机版的情报铺天盖地地公布之时，PS3版的实际游戏画面却始终没有公开，该作将于明年春季发售，目前正与街机版同步开发中，以Namco的传统，PS3版的移植度是不用玩家担忧的，只是街机版本身的画面谈不上太好，希望PS3版能够有所改进。

另外NBGI还有一些从未公布，但肯定已经在开发中的大作，例如《传说》新作、《山脊赛车》新作等，其中《山脊赛车》新作在E3上亮相的可能性颇高，前两年分别作为X360和PS3首发游戏推出的《山脊赛车》只能算是NBGI的试水之作，《山脊赛车8》相信会发挥NBGI的次世代真正实力。

预计展出作品

游戏名	机种
铁拳6	PS3
皇牌空战6：解放的战火	X360
灵魂能力IV	PS3、X360
灵魂能力传奇	Wii
机动战士高达 MS战线0079	Wii
美丽的块魂	X360
高达无双	PS3、X360
卡片召唤师传说	X360



■《灵魂能力IV》的画面表现力令人期待。



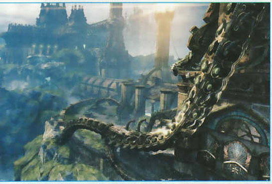
□《铁拳6》PS3版将于明年3月发售。

Midway

作为对“虚幻引擎3”的终极演绎，《虚幻竞技场3》的画面明显超越了《战争机器》，无论是细节的逼真度还是整体画面的宏伟感觉都令人赞叹，不过目前为止该作公布的画面都是来自PC版，PS3版的实际表现令人期待。E3 2005中该作是索尼重点演示的作品之一，如果PS3版能够在画面上与PC版尽量接近，将可以大大加强人们对PS3的信心。此外，由于该作已经确定将会推出X360版，这两个版本的画面对比肯定将会成为人们讨论的焦点。

已确认展出作品

游戏名	机种
黑暗地带51区	PC、PS3、X360
枪神	PC、PS3、X360
虚幻竞技场3	PC、PS3、X360



▲《虚幻竞技场3》的画面虽惊人，但PS3和X360版的画面一直没有正式公开。



□《刺客信条》中世纪的表象下可能有着科幻的背景。

Ubisoft

作为目前育碧打造的最重要的原创品牌，《刺客信条》目前还有诸多谜团，游戏试玩版尚未公布，而剧情的科幻背景更是增添了该作的神秘感。育碧已经确认该作将会在E3上公布最新内容，作为游戏发售前的最重要的一次公开展示，此次发布的内容必定很有含金量。育碧往年在E3展上仅展台设备就要花费数百万美元，其重视程度可见一斑，今年没有了奢华的展台，但内容估计仍然会非常充实。除了目前已经公开的一批高品质作品，育碧还有不少神秘新作正在开发中，例如在去年TGS展期间泄露出设定图的《孤岛惊魂2》、《波斯王子》新作、《Savanah》、《Urban》、《Vegetation Study》等，在E3展期间至少会公布其中的一两部作品。

预计展出作品

游戏名	机种
刺客信条	X360、PS3
分裂细胞：定罪	X360
薄雾	X360、PS3
终结之战	X360、PS3
战火兄弟连：地狱大道	X360、PS3
火影忍者：忍者的成长	X360
幽灵行动：尖峰战士2	PSP
雷曼：疯兔危机2	Wii



■《分裂细胞：定罪》有望展出试玩版。



■《孤岛惊魂2》设定图。

其他厂商已确认展出作品

Natsume

游戏名	机种
牧场物语2	NDS
牧场物语DS Cute	NDS
牧场物语 安祥之树	Wii
牧场物语：Boy and Girl	PSP
牧场物语 无瑕人生特别版	PS2
牧场物语益智版	NDS
River King：Wonderland	NDS
新牧场物语	NDS

SOE

游戏名	机种
特工大战	PC、PS3
功夫	PC

迪士尼

游戏名	机种
恐龙猎人	PS3、X360

D3 Publisher

游戏名	机种
Ben 10：Protector of Earth	NDS、PS2、PSP、Wii
黑暗领域	PS3、X360
Dead Head Fred	PSP
Ed，Edd n Eddy：Scam of the Century	PSP
火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！	Wii
火影忍者：忍者之路	NDS

LucasArts

游戏名	机种
破碎	PS3、X360
乐高星球大战全传	多机种
星球大战：原力释放	多机种
星球大战 战斗前线：叛军中队	PSP

Codemasters

游戏名	机种
Clive Barker's Jericho	PS3、X360
科林·麦克雷拉力：尘土飞扬	PS3
Race Driver：Create & Race	NDS
亚尔古英雄的崛起	PS3、X360
转折点：自由的陨落	PS3、X360

Atari

游戏名	机种
龙珠Z：电光石火3	PS2、Wii
哥斯拉 释放	NDS、PSP、Wii

WBIE

游戏名	机种
灵异恐惧续作	PC、PS3、X360
极限冲刺 终极破坏	PC、PSP、X360
Looney Tunes：Acme Arsenal	PS2、Wii、X360
Looney Tunes：Duck Amuck	NDS

结语 浓缩才是精华

作为一个电视游戏媒体工作者，这次E3的转变恰恰是其迈向更加专业化的一步，正如新E3的全称“E3媒体及娱乐峰会”所传达的那样，2007年的E3将更加专业更加集中以及更加具有针对性地面对媒体与业内专业人士开放。改在7月的E3将更加临近年底的圣诞商战，各路商家也将拿出更有震撼力的信息与情报来争夺已经白热化的电视游戏市场！

由于规模的变更，本次E3的参观观众名额在全球只有3000余名，媒体采访名额更是弥足珍贵，并且仅有组委会发函邀请的媒体才能参加（以前是开放注册），《游戏机实用技术》将作为本次E3的中国大陆惟一正式受邀专业电视游戏媒体亲临E3现场，并将独家专访微软游戏业务的三大灵魂人物：微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫、微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔、微软游戏制作室副总裁Shane Kim，同时也将出席《光环3》、《神鬼寓言2》、《失落的奥德赛》等巨作的内部演示，为您带来大量内幕资料，下期的E3合刊是您务必不可错过的丰盛大餐！

敬请关注下期合刊 E3展全面报道

游戏立方 GAME³

Vol. 128

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

前段时间本刊多次报导的X360版《偶像大师》近日传来惊人捷报：《偶像大师》在日本的销售额已经超过了一亿日元。其中主要盈利面就是依靠Xbox LIVE下载内容取得的。虽然《偶像大师》的下载内容十分昂贵，但是疯狂的日本FANS还是不遗余力的掏钱购买。好像游戏界内也有风水轮流转这一说，《偶像大师》的成功算是NBGI这几年挖到的最大金矿。微软日本方面的Xbox事业部部长泉水敬得知游戏取得如此佳绩后表示：我们期待能在游戏中加入更多的在线要素。可见Online元素已经成为游戏厂商扩大盈利的增长点，并且这个比重会越来越大。依靠下载方式获得游戏内容已是大势所趋，TVgame玩家熟悉的单机环境也在发生着变化。

多边共享区 ENTER THE GAME

渐变中的高达天线

阳光学员 火焰魔神 提供

作为日本国民级动画角色，高达已经问世足足有二十八年了，然而，你可曾对众多“熨斗脑袋”上的天线的造型有过更多的了解？什么都不要问，随我们往下看。



作为初代高达，RX-78的头部造型已经成了后世设定的典范，虽然这颗“熨斗头”的造型在今天看来显得有点土气，但无论怎么说，那经典的眉心红色标记配上V字天线已然成了绝大多数高达的标志，不服不行。

从某种意义上讲，《Z高达》可以说是高达动画史上的最强续作。同初代一样，这部作品中的许多设定都成为了后辈模仿的范本，



这其中当然也包括由Z高达所首次采用的“双V字”天线。在基本的主天线内侧加上一对较小的天线，这个设定我们已经看得烂熟，后来的ＺＺ高达、ν高达、高达DX以及自由高达云云，实在是太多太多。



ＭＳＮ－00100“百式”，官方的真实名称是δ（读“德尔塔”）高达，与其他的兄弟姐妹不同的是，它没有标志性的V字天线，取而代之的是直立在脑后的一根普通造型的天线，这样的造型让百式看起来毫不出众，但恰恰是这种别有风味的设定，配合百式独特的金色涂装和黑色墨镜式取景器，成就了一代名机。



异端高达的天线可以算是一个不小的进步，这个系列与其他高达最明显的区别就在于一体化的V字天线，算是让广大观众换换口味了。不过这个设定并不是首创，这个形式的天线早在十年前的《V高达》动画中就已经被采用了。



TURN A高达的胡子天线绝对是不得不提的反面教材。虽然有相当一部分高达死忠对这种另类的设计表示理解和接受，但更多的人仍然无法认可在一个光秃秃的水壶下沿处贴上一道月牙状的胡子，要命的是这居然还是高达的头部。



最早公布的将要在2007年播放动画版的《高达独角兽》中的主角机头部造型，头部天线是一根高高竖起的锥刺，虽然整个头部全然没有传统高达的特点，但著名机械设定画师KATOKI的设定还是让相当多的高达迷充满了期待。



最新公布的将于2007年十月播放的《高达00》动画中的主角机造型。我们不能说这个造型完全回归了传统，虽然还能看到那张熟悉的熨斗脸，但是倾斜角度明显变小的天线实在是太难看了，加上造型怪异的头部取景器，整个高达的头部显得光秃秃的，难怪有人将这台“还未出世”的新高达称作“和尚高达”。

X360的动作感应手柄

星夜 提供





▲上图的蓝色电路板就是Tiltboard。

Wii有体感操作，PS3有六轴控制，这样听起来X360手柄的震动功能听起来似乎就不够噱头。不过“超越”之声从来没有间断过，微软也多次表示让X360实现体感操作并不难。Talismoon公司的Tiltboard是一种动作感应技术套装，应用了TiltTune技术，简单地说，这种技术就是要将X360的手柄变成PS3的六轴手柄。Tiltboard是一块U型的电路板，只要将其安装在X360手柄的内部，就可以让X360具备动作感应功能，玩家可以自己调整倾斜感应的灵敏度，感应功能也可以非常方便的开启或关闭。这款产品目前已经接受订购，售价为35.95美元。但问题是如果没有游戏支持这个新增的功能岂不是形同虚设？如果有一天X360真的加入动作感应功能，振动功能又回归PS3，那大家在手柄方面可以就又少了一个话题。

《信赖铃音 肖邦之梦》完成PARTY

邪魔天使 提供

为纪念X360王道RPG《信赖铃音　肖邦之梦》（以下简称《肖邦之梦》）的发售，微软日本与NBGI在六本木TATOU TOKYO举行了纪念活动。为女主角配音的人气女声优平野绫、游戏音乐制作人樱庭统以及特别嘉宾格斗家樱庭和志到场为活动助兴。活动中披露了许多游戏开发秘闻，比如游戏的剧本在2001年就完成了70%，而在钢琴演奏方面现代钢琴已是88键，而当时是82键，游戏中根据时代背景采用的是82键钢琴演奏的。在声优选择方面制作人也有劲爆消息，当时选择平野绫为女主角波尔卡的声音是因为制作人在候选名单中问谁会在一年后大红，当时是去年3月，得到的回答是平野绫，所以就选择了她，而平野绫果然在配了之后的《凉宫春日的忧郁》大红大紫，看来回答者还真有先见之明啊。

▶人气声优平野绫，配《肖邦之梦》时她的声音还没现在这么“贱”。





□格斗家樱庭和志手捧可是《肖邦之梦》特别版面具哦。

《生化危机5》角色更迭疑云密布！

D·S 提供



日前，知名度极高的专业电影网站IMDB上悄然公布了一批《生化危机5》的配音演员名单，且其中居然有一些让人意想不到的角色……请见下表

配音演员	游戏角色
Steve Van Wormer	Billy Coen
D.C. Douglas	Albert Wesker
Michael Gough	Osmund Saddler
Wendee Lee	Rita
Tara Platt	Jill Valentine
Sally Cahill	Ada Wong
Richard Waugh	Albert Wesker

其中最让人惊讶的莫过于比利(Billy)的复出了，这个家伙在《生化危机0》中已经抢了不少风头，莫非这次还有重要戏份？再或者……之前官方公布的胡子大叔难道就是他？另一方面，为其配音的Steve Van Wormer在美国是非常著名的游戏专业配音演员，曾在美版"《传说》系列"及"《灵魂能力》系列"等多款游戏中登场献声，这次的相关情报最早便是从他的博客上泄露出来的，后来大概是受到Capcom要求而被撤销……不过根据目前获得的线索来看，帅哥比利的这次复出应该是板上钉钉的事了。

其次是吉尔(Jill)与艾达(Ada)的出现，相信这两位高人气MM一旦同时联袂出场，势必又将引来一大票男性FANS的关注，而威斯克(Wesker)的出现则几乎是理所当然的事情了，他与艾达隶属的神秘组织其内幕相信会在不久后一一揭晓。(威斯克的声优名单有两人，说明还没有最终敲定)此外，则是两个奇怪的角色，一个是早已在《生化危机4》中被炸得尸骨无存的教主塞德勒(Saddler)，不知他在本作中将以何种方式重新登场？复活or回忆？另一个则是个比较陌生的女性名字——Rita，这个名字只在《生化危机：逃出生天2》中以NPC的身分出现过一次，不过理论上不可能重复出现，应该是个新的角色。

以上，随着《生化危机5》离我们越来越近，各种情报也开始一一浮出水面，不知接下来还会出现什么惊天秘密呢？真是让人期待啊！



小花絮 《生化危机4》阿什莉(Ashley)配音演员Carolyn Lawrence访谈



Q：请问Capcom是在什么时候以什么样的形式跟你讲解阿什莉这个角色的，他们是讲述了游戏的方方面面还是仅限于阿什莉这个角色本身？

A：他们当时把事情描述得很简单，仅仅是给了我一张阿什莉的照片并告诉我她的名字，然后让我去想象一下这个女孩子是什么样的个性，应该怎样表现出她的个性。至于情节方面他们什么都没告诉我，我是在他们走后才去了解和收集这个游戏的其它相关信息的。

Q：请问你为阿什莉的配音工作持续了多长时间？

A：配音工作大概持续了16个多小时，整个过程还是有条不紊的，不过之前的准备并不是很充分，工作时间超标4个小时，至于阿什莉本身的剧本台词是花了好几个月才完成的。

Q：请问你自己已经亲自体验了《生化危机4》这款游戏了吗？

A：很不幸，我现在还没有体验到这款游戏，因为我没有NGC，我跟Capcom的人开玩笑说"我还要工作多久你们才能送我一台NGC呢？"可惜他们一直没有给我回答，我想我不得不自己掏钱去买一台了……

Q：现在来问一个非常有趣的问题，我们在一些《生化危机》专题论坛看到一个很有聊的话题，内容大概是游戏中如果Leon站在低处用狙击枪瞄准站在高处的阿什莉的内裤的话，阿什莉会很生气地捂住裙子骂道"色鬼，你看什么看！"我们在实际尝试游戏后发现确有此事，我当时觉得很好笑。请问Capcom当时是怎么和你解释这件事情的，你对此又有什么看法呢？

A：当时的具体情况我已经记不太清楚了，不过大家都觉得很新鲜，我对这项有趣的设定也表示支持，因为我也很想看到这有趣的一幕。一想起当时的事我就觉得很好笑，工作人员在我面前学阿什莉的走路姿势，还表演了阿什莉捂裙子的动作并故意穿着丝袜露给大家看，想想那段"艰苦的历程"，我很佩服他们的敬业精神！

Q：如果Capcom将来让你去担任阿什莉在新项目中的配音工作的话你还会对此感兴趣吗？

A：当然，我会高兴地答应下来的，我希望他们能拓展这个角色的更多戏份！

【译：prince】

"怪物猎人狩猎祭"召开 日本最速猎人确定

晴天 提供



▲随着《开始的歌谣》响起，让所有猎人为之沸腾的"怪物猎人狩猎祭"正式拉开了帷幕。



▲在日本地区发售的"怪物猎人卡片游戏"专用卡片组，极具收藏价值的念念物。

随着官方任务的每周更新，从4月30日就开始在日本全国福冈、大阪、东京、札幌、名古屋五大地区展开的"怪物猎人狩猎祭"终于迎来了最后的决战之日。6月10日当天，Capcom官方在秋叶原著名的UDX大楼剧院举行了盛大的开幕典礼，不但请到为PS2版《怪物猎人2 dos》献声的歌姬为大家演唱游戏中让人陶醉的歌谣外，现场还展示了许多"《怪物猎人》系列"的周边商品，赚足了FANS的眼球。不过整个会场最耀眼的自然是从全国5个地区进军决赛的16支"猎人队伍"了，毕竟接下来就会在他们当中诞生"日本第一猎人"，而前三名的奖励则是让所有人为之疯狂的特殊奖座。

本次的比赛一共分为三个阶段：初赛阶段16支队伍需要挑战【モンハンフェスタ02】ティガレックス(5月25日更新)的任务，即斗技场的轰龙，成绩最快的4支队伍进入复赛；复赛阶段4支队伍需要挑战【モンハンフェスタ03】テオ・テスカトル(5月25日更新)的任务，即砂漠的炎王龙，成绩最快的2队进行最后的角逐；决赛所采用的任务则是【モンハンフェスタ04】ラージャン(6月1日更新)，即斗技场的金狮子。



▲在这场决赛中，台下的欢呼声可是此起彼伏，大家不妨从中学习一下游戏战斗的精髓所在吧。



▲前三名队伍和制作团队的合影，前后两排左数第四位得奖者就是"Jast 25's"的成员了。

虽然决赛任务的更新时间距离正式比赛只有短短8天，但是摘取桂冠的"Jast 25's"这支队伍在挑战时采用双狩猎笛的组合，竟只用了8分钟的时间即结束了战斗，巨大的实力悬殊让大多数猎人望尘莫及，同时这也从另一个侧面反应出两名队员对游戏武器的研究已经达到了炉火纯青的地步。如果各位玩家有兴趣的话不妨前往以下网址欣赏整个狩猎祭的精彩视频，虽然我们不能亲临现场，但是仍然可以从中感受到热血沸腾的猎人之魂。



硬件 HARDWARE

由于PSP长期被女朋友占用，所以最近当她还我时才发现和我给她时几乎没有变化，系统版本1.50+DevHook 0.44。请问现在最好如何更新？装DevHook还是更新为OE-X系统呢？当然前提是可以玩ISO了，晴天最好再推荐一下看书和电影的自制软件。[Sky Shen]

因为目前的自制系统已经相当完善，如果要以能玩ISO为前提的话，晴天建议你直接使用升级程序将系统更新到3.30 OE-A系统，因为这样不但和使用DevHook模拟高版本系统比起来，可以体验到更多高版本所拥有的功能，而且每次玩游戏时也可以省去运行DevHook的重复操作。eReader是PSP上大家经常使用的看书软件，PMPlayer Advance则用来看电影，它们的最新版本都很容易在网上搜索找到，当然晴天也要提醒你一下，如果你将系统升级到高版本之后，自制软件放置的文件夹可能会发生变化，拿3.30OE-A为例，GAME、GAME150和GAME310这三个文件夹都可以用来存放自制软件，如果你遇到无法运行自制软件的情况，不妨将程序文件换一个文件夹存放再尝试。

我是粉色硬降的PSP，现在系统的版本是3.03OE-B，为什么我在模拟大部分PS游戏时，切换到全屏模式上下都会有2条黑边呢？[liuxu]

3.03OE-B版本出现这种情况应该是正常的，因为PS游戏普遍都是采用4：3的显示方式，所以在PSP16：9的屏幕上显示就会出现左右或上下有黑边的情况。不过官方在3.10以上的版本修正了模拟器黑边的问题，但如果你使用全屏显示还是会出现明显的强制拉伸，人物的比例会变得比较奇怪，所以想使用PSP玩PS游戏的话，晴天还是建议你使用4：3的显示方式吧。

我在3月份购买了一台PSP，玩的游戏几乎都是从电玩店下载的，通常是ISO文件，可是最近我发现电玩店下载的游戏都换成了CSO文件，它们的容量虽然小，但是我在游戏的时候却发现有的游戏画面不流畅（例如《高达SEED 联合VS扎夫特》），甚至还会引起死机，请问是否有什么办法可以将CSO文件转化为ISO文件？[苏州 范甄玺]

CSO是一种将ISO进行压缩后得到的文件格式，虽然容量比ISO小，但是有些游戏在经过压缩后就会出现你所说的运行不流畅甚至无法运行的情况。如果你要将CSO转换回ISO的话，可以使用“PSP ISO Compressor”这款软件，运行后选择左侧的“Uncompress CSO→ISO”即可。

①我的PSP是3.30 OE-A版本，但是我用PSPLayerMT播放AVI、WMV格式的影片时经常出现不能播放或者自动关机的情况，请问是什么原因呢？②我用Winmenc转换PMP影音时，转换后的影片格式却是AVI格式，是哪里没有设置正确吗？[dcps2xbox]

①出现这种情况可能是由于软件与系统不兼容的缘故，如果条件允许的话，你不妨考虑使用目前比较流行的PMP格式来欣赏影片，它的体积不但比AVI格式小，画质也比WMV好一些，而且网络上的资源也相对多一些。②首先运行软件添加需要转换的文件，然后在文件任务上单击右键选择“综合设定”，在出现的设定界面最下方将输出的格式选择为“PMP-AVC”即可。

PSP应该怎样播放WMA？我的PSP版本是3.10OE-A的，是否可以同时播放WMA和MP3呢？[湖南 高小川]

因为你目前安装的是自制系统，先关闭PSP主机后按住R键重新开机，然后就会进入“恢复模式”的主菜单（此模式下×键为确定），依次选择“Registry hacks”和“Activate WMA”即可激活播放WMA的功能，之后你只需要将WMA文件拷到PSP根目录下的MUSIC文件夹中即可。你所说的同时播放WMA和MP3应该是指是否同时兼容这两种格式的音乐吧，这在3.10OE-A版本下自然是可以实现的。



▲如果文件放置的位置正确，那么你就能在XMB界面的MUSIC中看到WMA的音乐了。

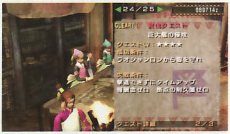
把ISO文件传输到PSP时，每次都显示I/O设备报错，或者文件参数有问题，可是传输电影、MP3、文档和图片都没问题，请问这是电脑还是PSP的问题呢？另外，市面上的4G棒质量如何？大概多少钱？[echan125]

如果你拷贝到记忆棒的ISO每次都超过了1G的大小，而其他电影、MP3的文件却没有超过1G，那么出现这种情况就很有可能是你的记忆棒出现了问题，应该及时更换。另外还有一种可能是你下载的ISO文件可能因为下载软件的关系一直在进行上传的操作（例如BT，电驴等），所以在拷贝时会出现文件参数有问题的提示。目前现在市面上的组装4G棒大约350元，原装则为900元左右，不过根据大多数玩家使用的情况来看，组装4G棒的质量并不理想，经常会出现各种问题，所以如果你不是急于扩充PSP容量的话，还是尽量选择质量相对稳定的2G棒好一些。

游戏 GAMES

我有几个关于《怪物猎人携带版 2nd》的问题想请教一下。①我喜欢用太刀，但是现在手上却没有龙属性高的武器，太刀龙刀系的武器应该用什么怪身上的材料做呢？我的武器栏里始终没有。②我是用ISO玩的游戏，这样能上网下载特典和更新任务吗？③我想做封龙剑【超绝一门】，但是现在连龙玉都没有见过，到底它在哪里可以得到呢？④各种龙的宝玉是需要断尾后从尾巴上挖取吗？还是只要杀死就行，几率有多少？[g62199655]

①太刀龙刀系的武器需要按照骨、大骨、骨刀【狼牙】、骨刀【龙牙】、龙刀【焰】的路线升级武器才会出现，并且升级龙刀【焰】时必须拥有“老山龙の角”才会出现在武器列表中。老山龙的任务“巨大龙の侵攻”只会出现在集会所的4★任务中，而且出现的条件为将集会所所有3★和4★的任务全部完成（包括采集任务）。②使用ISO也是可以上网下载特典和更新任务的，只要确保你家中能够使用无线网络即可。③龙玉在集会所G级任务中完成讨伐龙系怪物的任务都有一定几率奖励，完成7★任务“双龟龙”可以快速收集。④各种龙的宝玉并非只有从尾部才能剥取，杀死它们在其身上剥取也是可以得到的，不过几率就相当低了（小于5%）。



▲初期想一个人挑战老山龙比较困难，你可以叫朋友一起帮忙完成，不过一旦拥有龙属性武器后再对付它就容易多了。

我想问几个《真女神转生3 狂热版》中关于深界的问题。①在第一深界迷宫里第2层有一扇门是锁住的，怎样才能进去？在第二深界里同样有三道一样的门，又是怎样进去呢？②第二深界到第三深界的迷宫出口在哪里，怎样才能找到？[匿名]

①这扇门需要在第二深界获得“月轮のカギ”后才能打开，第二深界的门也是如此。由于篇幅关系，晴天就不能为你列出每个阶层的地图了，希望通过文字描述能够帮助你获得这个重要道具：首先在第二深界1F从正上方的洞穴掉

到下层；B1F从左下的洞穴掉到下层；B2F穿过后方的墙壁来到宽阔的走廊，从右侧的洞穴掉入下层；B3F经过拥有隐形墙壁的区域，从右侧楼梯前往B4F，最后正对你的宝箱中就是“月轮のカギ”了。②要想从第二深界到第三深界必须先取得上个问题中我们提到的“月轮のカギ”，接着在B1F从右下的洞穴掉入下层，然后利用它打开对面被封印的门，然后沿路掉入下层，在B3F走下方的楼梯到B4F，在窥视柱处发生情节后，利用后方洞穴即可前往第三深界。

@ ①《DJMAX携带版2》中“4B模式”可以得到全音乐吗？②相关收集图片要素如何出现？现在即使歌曲全连击也不出新图了。③《怪物猎人携带版 2nd》中老山龙的红玉如何获得？我刷了几次都没有。④集会所G级古龙种的讨伐任务如何出现？[YoKyo]

①“4B模式”是无法收集到全音乐的，因为除了等级提升和演奏一定数量的歌曲才会出现的隐藏歌曲外，某些还需要满足特定的条件才会出现。②所有图片要素的收集几乎都需要完成“Xtreme Challenge”中的特定任务才会出现，而且其中有3张图片还必须与前作进行联动后，分别演奏1、4、18首歌曲才会出现。③老山龙的红玉可以从集会所上位苍老山龙的身上剥取或是在任务奖励中直接获得，不过两者出现的几率都很低，所以建议玩家让装备发动“高速剥取＆采取”的技能来使得从苍老山龙身上可以剥取的次数达到9次，以增加获得几率。④集会所G级古龙种讨伐任务的出现条件是完成集会所所有6★和7★任务（包括采集任务）。

@ 最近在玩《世界传说 光明神话》（PSP版），发现佣兵的等级是随着主角等级的提升而升高，但是佣兵等级到60级以后，不管主角等级再怎么提高，佣兵等级都保持在60级不变，导致在HARD难度下游戏得很辛苦。难道只能慢慢去练传说系列的角色吗？在《世界传说 光明神话》的官方网站下载的高等级佣兵在游戏中不会也被强制降到60级吧？不知道能不能给出哪个魔地图的哪个怪物掉什么绿色装备的列表呢？[keke2201562]

游戏中的佣兵最多只会固定在60级，但是官方网站下载的高等级佣兵则不受这个限制，所以这也是游戏鼓励大家互相交换佣兵以增加互动的一种方式，不然你就只有老老实实地去练传说系列的角色了。魔地图怪物掉落的绿色装备由于完全随机，所以很难统计出确切的数据，不过当魔地图有一定几率会出现チキン冒险者、カエル冒险者、ベアーキラー、ゴールデンナイト这四种珍惜怪物之一。其中击败チキン冒险者可以获得ピヨコA～E小鸡服，击败カエル冒险者可以获得カエルスーツA～E青蛙服，击败ベアーキラー可以获得アフロヘアA～E的爆炸头发饰，以上三种装备的防御力都为1，只是在颜色上有所区别，属于纯欣赏的装备，而击败ゴールデンナイト则可以获得エクスカリバー、ゴールデンヘルム、Rラインシールド、ハイパーガントレット、ジェットブーツ这五种强力的炫目装备之一。

请教最近我很久困扰的一个问题，179期UCG《蓝龙》攻略中30号宝物获得方法一笔带过，有些地方不是很明白，第1头熊是过去了，但没有找到30号，是否还要过28号宝物旁边的一头熊才能拿到30号？位置太窄怎么过呢？拿到30号以后是否还要原路返回？[杭州 WE]

要想获得30号宝箱必须通过三头熊才行，过熊时要善用S/L大法，而且位置不对是过不去的，所以要多试几次才行。另外你也可以利用后面两头熊身边的猎人敌人发生怪物内哄，这样我方也可以趁机搞定它们。



Xbox LIVE 近期关注问题

近来X360的BAN机（即指刷过的机器被微软封杀不能上LIVE）事件非常引人关注，来信询问相关问题的读者也为数不少。被BAN的玩家有的准备横下心坚持D版单机路线，有的则准备再购入一台新机器从此走上Z版的大道。而侥幸没被BAN的玩家也是提心吊胆，惟恐有一天自己就沦为微软的刀下鬼。总之大家都有一股脑的问题想问，现在就选出一些比较有代表性的问题为大家做一次答疑！

Q 已被BAN的用户，有没有可能再上LIVE？

A 之前已经说过了，微软封的只是刷过的机器，而非玩家的帐号，所以如果这部分用户在未刷机的机器便可重新上LIVE。不过如果还想用原来的机器上LIVE的话，截止到6月25日还没有任何方法。

Q 为何我刚买的新机器，没刷过机却上不了LIVE？

A 如果你的网络设置没问题的话，那一定是买了一台翻新机，因为刷过的机器是可以刷回来的。最近确实听说有JS专门干这种事情。

Q 为何我前几天被BAN，今天却又能上线了？

A 首先恭喜你吉星高照，不过很有可能是你弄错了。前几天你不能上网未必是因为BAN，也许是网络设置或别的原因，不能上LIVE并不就意味着被BAN。

Q 那么如何判断自己上不了LIVE是被BAN，而非其他原因？

A 插上网线进行网络测试，如果其他项没问题，只有Xbox LIVE这项出现错误，进入之后查看状态码，如果最后一行为Z:8015-190D，即表明确实是被BAN了。

Q 未被BAN的用户，有没有可能永远避免被封？如果没有的话，能否给出一些降低被BAN几率的建议？

A 截止到6月25日还没有任何方法可以永远避免被封。由于主动权在微软手中，而微软判别刷机的方法还未公开，所以没有什么方法能降低被BAN的几率。如果你现在还没有被封，是及时行乐上一天算一天，还是下线蓄势待发伺机上线都由你决定。不过套用那句台词：“出来混，迟早要还的。”不走Z版路线，这一天迟早会到来。

Q 我决定走Z版不刷机的路线了！请问这样是否就肯定不会被封了？

A 如果你的机器从来没有刷过机，那么你从此便可自由自在地遨游于LIVE的海洋中。

Q 刷过机的硬盘，拿到未刷过机的机器上用，帐户会不会被封？

A 前面已经说过了，微软封的只是刷过的机器，而非玩家的帐号，所以没有任何问题。借此来更新成就也是完全可行的。

Q 既然如此的话，那么如果买两台机器，用未刷过机的机器上网下载，拿到刷过机的机器上用，岂不就解决了一切问题？

A 理论上当然是可以的，但是当机器变更时你必须用新机器重新上网取得授权，方能在新机器上使用。这个过程很快，而且也无需玩家再支付下载费用，但对于被BAN的玩家来说就没办法了。只有部分内容如免费的ARCADE游戏等才能直接使用。

Q 我被BAN之前付费下载的内容存在硬盘里，如果拿到未刷过机的机器上用的话，是否还要支付费用？

A 只要登录帐号一致，就无需支付任何费用，连上LIVE就可以随便使用了。

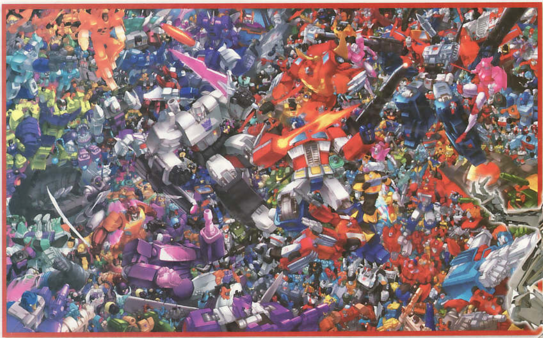
Q 为何我之前硬盘里的ARCADE游戏，换了机器后就全变成试玩版了？游戏补丁也统统不能用了？

A 这个问题的答案和之前是一样的，你必须用下载的帐号连上LIVE才行。随便提一句，部分影片同样要取得授权才能在新的机器上播放。

秘密花园

ACE飞行员：对于生于上世纪70年代末和80年代初的人来说，“变形金刚”意味着永远无法磨灭的兴奋回忆，对它的记忆可能会随着时间的流逝逐渐长眠于心底，但每当回忆起的时候却拥有无比的幸福感。伴随着电影版《变形金刚》以及游戏版《变形金刚》的到来，一股钢铁的咆哮之力正向我们扑面而来。Transformers势必成为今年盛夏人们最流行的词汇。

本期主题：变形金刚



这幅20周年主题巨作可以让喜欢《变形金刚》的人们足足端详半小时之久。



霸天虎中“活宝级”人物红蜘蛛来到电影版中竟然抛弃了过去全部的幽默感，变得浑身带刺。



霸天虎利用连接光束将自己与汽车人的飞船紧紧连在了一起。这是TV版连续剧第一集中的经典镜头。



虽然大力神实力平平，不过作为首个登场的组合机器人的他在观众心中依然烙下了深刻的印记。这张FANS制作的3D版大力神就相当写实。

汽车人的机械恐龙虽然头脑简单，但是四肢发达，所以它们总能给战场带来最原始的感觉。



游戏进行时
IT' S GAMING
挖掘二线精彩 品味热门流行

本期轮值主持人：雨滴

在你的心目中，暴力和血腥游戏应该是什么样子呢？近期格外拉风的老明星《生化危机4 Wii版》已经告诉你一个答案，而另一个答案就是本次栏目中将要介绍的《水色学园》。NDS的机能无法为我们显示华丽的视觉效果，但却可以充分表现出这款游戏与众不同的地方，只有亲身体会之后，才会明白什么是另类的血腥加暴力。

《星神》这款老游戏曾经是索尼赖以起家的骨灰级主机PS上的经典作品。虽然它没有像那些招牌大作那样吸引众多的玩家，但还是别有一番风味。随着NDS复刻版的推出，许多曾经的老玩家开始了旧作重温历程，到底这款游戏是不是属于新瓶装旧酒，大家看了火云的游戏感受就会有所了解。

此外，这次的进行时中还将有阳光学员更木剑八为大家带来的《股票交易师瞬》游戏心得，这款游戏将会给你带来最直观的炒股感受。ACE飞行员同学更是再次更新他的《生化危机4》另类玩法点评。胜负师将在本次的铁拳通信中为大家报道有关最新的网络对战的消息，不容错过。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

水色学园

游戏原名	みずいろブラッド		
机种	NDS	游戏类型	ETC

另类“暴力”和“血腥”型的脑白金



在进行该游戏之前请准备好纸和笔，注意是可以用来写字和记录的那种。除非您有着十分深厚的日语基础和大量的日本社会常识，否则这个游戏玩起来可不是那么轻松的。



虽是一款被称为让玩家能在炎热的暑假期间享受到另类爆笑的游戏大作，但真正严格的来说，也不过就是一个Q 版泡沫校园爱情剧的脑白金版。不过因为其人设是负责过《太鼓达人》的横尾有希子，所以可爱的太鼓兄弟也在本作的节奏动作类小游戏中客串了一把。

本作所描述的是一个叫“水色”的Q版球型女性机器人，为了掳获单相思的对象——Q 版豆腐块型机器人“加藤君”的心而在校园生活中展开的各种追求行动。游戏中收录了各种文字输入类的小游戏，根据其内容可以大至分为“汉字假名注音”，“拟声词组合”，“名词填补”，“名词接力”和“记忆力测试”这五种类型，另外还有其它点击动作类和节奏动作类的小游戏。虽然本作也充分的体现了NDS的多人联机性能，并且其收录的都是一些日本的儿童型游戏和基本常识名词，但是那一堆高级寿司和日本历史名人的正确假名写法，相信没有几个人能华丽地全部写出来。

尽管本作对日语能力的要求比较高，但只要大家在开始游戏前准备好记录用的纸和笔，同样也能轻松的搞定这个在日刊上和《忍者龙剑传Σ》同样获33分的“佳作”。本作的设定十分严格，只要失败一次通常都会直接GAME OVER，随之而来的画面就是发售前所一直强调的“暴力”和“血腥”，不过各位好孩子和家长们大可以放心，仅仅是一些蓝色的机油喷出和几块碎螺丝帽飞舞而已。除了“拟



声词组合”这一内容的小游戏之外，在其他小游戏GAME OVER之前电脑都会给出该题的正确答案，这时就需要将其抄在之前准备的纸上。虽然该作包含的内容较广，但是好在每个小游戏里的题量并不算太多，而且在遇到不会的问题时可以划“？”号直接跳过，虽然会浪费一点答题时间，但也可以利用这一点来寻找已经知道答案的题目。

最后需要说到的就是，本作的触摸屏识别也十分严格，在“田”字框内如果不规范地写出日文假名的话，很有可能会令人哭笑不得哦！

星神

过度练级以后游戏变得毫无趣味

游戏原名	HOSHIGAMI		
机种	NDS	游戏类型	S・RPG

在漫长的等待以后，《星神》终于被复刻了，记得这个当年那几个给自己留下阴影的游戏之一，就是它。当时觉得好难，坚持玩了一段时间，熟悉了系统，游戏也进行了一半的时候，PS不幸坏掉了……。万幸的是，Pinegrow公司（以前叫Maxfive公司）还是给了我弥补这个阴影的机会。将其复刻在NDS上。







游戏开始后建议大家先去试炼之塔锻炼一下，熟悉一下游戏独特的“RAP”(Ready to Action Point)系统，“RAP”系统就是在移动、攻击、道具，魔法等全部的行动中都会消耗RAP槽，而消耗量根据移动地形、使用武器、道具、魔法的种类不同，消耗也不同。熟零掌握了关系到全部行动的“RAP”系统，就是取得战斗胜利的道路，由于每回合行动都有一条“RAP”槽可供大家选择行动方式，这样，一次就击倒对方显得尤其重要。你可以选择的战术也很多，可以一击脱离，也可以全面出击。了解了这些，然后我们的冒险就可以开始了。在游戏中，你根本不用担心等级的问题，你所要考虑的只是怎么去击倒敌人和为了击倒敌人而保全自己。游戏的设定是每次只要攻击着人就会得到经验(无论敌友)，而且低等级的攻击高等级的人就能得到更多的经验。所以，如果你想升级，完全可以找个关卡去找个高等级的人放在中间，其他人围殴他，他自己吃药回血，只需要片刻刚才还是废柴的队员等级就都跟上主流队伍了。不过要注意的是，敌人也是会得到经验和升级的。相对于人物等级，游戏还有VOW等级，让队员们习得技能，在战斗中同时获得。游戏还设置了魔法改造要素，你可以随心所欲地改造人物的魔法。雇佣喜欢的职业来进行游戏。

游戏开始是可以选择难度的，如果你是老玩家，建议你选择“困难”开始，将“简单”和“普通”无视掉吧。否则你会觉得这款游戏有些无聊，在其它难度，你就体会不到那种拼到最后一步，精确计算每次行动的感觉。

生化危机4 第六感极限突破
Capcom官方分享妙想达人超绝影像

可能连Capcom自己都没有想到，仅仅调整了一下操作方式的《生化危机4》登陆到Wii主机之后，首周销量居然达到了3万套。能取得这样的销售成绩可能并不算什么，但对于一款2005年推出的旧作来说那几乎可以说是无本万利，偷着乐啦。这不，兴奋的Capcom乘胜追击，近日又在《生化危机4 Wii版》官方网站上放出了代号为“第六感”的达人攻略影像集合，此举不但是对Wii手柄特殊操作的再次宣传，从中我们再次领略到了《生化危机4》的强大。

游戏原名	Biohazard 4		
机种	多机种	游戏类型	ACT

三个手雷干掉巨人BOSS

第一次出现在2-1采石场中的巨人BOSS由于皮糙肉厚，相信当年为了干掉它玩家浪费了不少弹药。其实只要3枚手雷就能搞定它。首先引诱它来到靠近山坡的区域，用两枚手雷就能将它体内的寄生体炸出来。当巨人体内寄生体伸出来后，赶紧走开调整角度和距离，将手雷抛向山坡利用岩壁反弹手雷，使其直接在巨人寄生体上爆炸，这样就能轻松搞定巨人。哇塞！这种高效方法仅次于使用火箭筒和芝加哥打字机。




用鸡蛋砸死暴走司机



对付2－3通往古堡小道上冲过来的暴走卡车司机，85%的玩家会选择狙击枪，14.9%的玩家会选择其他枪械，可能只有0.1的玩家会选择——鸡蛋。当暴走卡车冲过来的时候请不要慌张，调整好角度，然后等到卡车接近后将鸡蛋砸向驾驶室内的司机……对此我已经不想再说什么了。

神速干掉“铁爪瞎子”

3-3铁笼大战“铁爪瞎子”堪称游戏中的经典战役。不过这次达人使用的武器是TMP。当战斗一开始会有一个邪教徒和“铁爪瞎子”同时落下地面，这时赶紧射击邪教徒头部，然后顺势靠近实施特殊飞踢动作，里昂这一踢很可能将“铁爪瞎子”打成难得的卧地状态，这时它背部的弱点将完全暴露并且硬直时间颇长。在这种特殊情况下利用TMP射击弱点就可以迅速将“铁爪瞎子”干掉。注意：并非每次飞踢都能将“铁爪瞎子”打成卧地状态，要靠点运气。



恶徒们，用穿心弹惩罚你们！

游戏中的特殊武器“Punisher”具有穿透能力，一周目中“Punisher”只能最多穿透2人。不过在二周目继续进行强化之后就能同时击穿5人，威力大幅度UP。如何进行试验呢？2-1溪谷中的小桥是最佳的试验场。把敌人都引到小桥上，然后让他们统统在这里见上帝去。



小游戏的最高成就



在游戏后期，武器商人的射击小游戏将射击到D级。利用Wii手柄，该游戏将变得轻松很多，想创造完美的6000分也并非难事了。

巧躲连环激光阵



5-3的“连环激光阵”是一场表演性很强的QTE战斗，不过利用Wii的手柄进行摇晃操作使得这里变得简单了很多，并且只要摇得及时里昂还能直接穿过第三道激光阵，确实有点莫名其妙。

股票交易师 瞬

游戏原名	股票交易师 瞬		
机种	NDS	游戏类型	AVG

在股票的世界中你可以瞬间获得巨额的财富，也可以瞬间负债累累，如果你对这个变幻莫测的世界早已眷恋已久，但却苦于资金或其他的原因而无法涉足，那么这款结合股市风云又略带一点科幻色彩的游戏一定会满足你的需要。　［阳光学员 更木剑八］

股市有风险 入市需谨慎



既然是一款“炒股票”的游戏，那么就让我们先来学习一下游戏的操作方式吧。上屏最上方的数字表示玩家目前的盈亏情况，红色曲线代表走势，玩家可以利用它来分析股票的升降，红色的直线类似于极限值，主要起到阻止股票持续上涨或下跌的作用，当股价与这条线接触且产生火花时购入该股票就会有一定百分比的加成。下屏最上方的数字表示当前手头的资金，右边的箭头可以调整上屏显示股价变动的间隔时间(最少4天，最多20天)，最让人感到刺激的是，游戏中一天的时间也不过现实的几秒而已，瞬间的变动有时候会非常大；左下角表示的是TA技，也是游戏中最具特色的系统，它们都需要一定时间的积累才可以发动，当时间蓄满后，左下角的TA技就会弹出，只需使用触控笔点击即可发动。同时消耗下方绿色槽所代表的精神值；通过画面中的“BUY”和“SELL”按钮来购入和抛售股票的操作非常简单，把握“低买高卖”的原则就是赚钱的不二法则。

成功完成交易任务或与不同的人对话学习都可以获得一定量的TP，累积到一定程度就可以让人物升级，升级时玩家的精神力和资金上限都会增加，并且称号也会随之变化。当然TP还有一个重要的用途就是可以在在商店里购买各种TA技或开启各种股票。总的说来，游戏中虽然更侧重于让玩家学习股票的相关知识和专业术语，但是TA技的设定还是让整个过程不至于单调和乏味。现在我们就为大家准备了一份关于TA技的详细解说，除了个人专有TA技需要剧情开启外，其他所有的TA都可以在商店内买到哟。



全TA技详细解说

TA技名称	说明	积累所需时间	备注
气合	恢复一定量的精神值	20日	—
气分转换	将TA值积累量转换为精神值	32日	—
揺さぶり	降低敌方一定量的精神值	16日	注1
诸刃の揺さぶり	大幅降低敌方的精神值	24日	注2
想定の范围	一定时间内我方精神值不减	24日	—
买い煽り	指定股票突然上涨	24日	—
卖い煽り	指定股票突然下跌	24日	—
お祭り	使股票呈上涨趋势	12日	—
沈静化	使股票呈下跌趋势	12日	—
发注ミス	使我方股票持有数归0(不计算亏损或收益)	32日	—
全力买い煽り	指定股票突然大幅上涨	45日	注3
全力卖い煽り	指定股票突然大幅下跌	45日	注4
渔夫の利	一定时间内敌方收益的30%分给我方	24日	VS专用
一莲托生	一定时间内我方亏损的30%分给敌方	24日	VS专用
度胸胜负	一定时间内敌我双方均无法购买或抛售股票	30日	VS专用
强制决济	一定时间内敌我双方已有股票强制出售，卖空股票强制收买	24日	VS专用
大物の风格	一定时间内我方指定股票发生大幅变动	45日	—
ホープの风格	一定时间内我方指定股票发生小幅变动	24日	—
无音のトレード	一定时间内我方制定股票变动为0	9日	—
相杀	敌方TA技中一项的积累量归0	24日	VS专用
一万日元の恶戏	涨跌情况逆转	24日	—
神の见えざる手	在指定股票现在股价的下方比较靠近的地方加一根抵抗线	24日	—
恶魔の见えざる手	在制定股票现在股价的上方比较靠近的地方加一根抵抗线	24日	—
配当金	持有的股票全部增加5%的金钱，卖空的股票损失5%	24日	—
背水の阵	一定时间内精神攻击球的威力上升	24日	注5
オーラ	一定时间内精神攻击球的威力上升	24日	VS专用
开眼	瞬间看穿股票的适当价格	36日	瞬专用TA

注1：VS专用，对方持有亏损股时才有效。注2：VS专用，使用时我方也会受到同样的损伤。注3：买い煽り的强化版。注4：卖い煽り的强化版。
注5：VS专用，精神力越低效果越明显

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

信赖铃音 肖邦之梦 X360 日版/亚版

原名 トラスティベル ～ショパンの梦～

回避BUG

本作可谓这个月最优秀的游戏之一。但从游戏发售后玩家的反馈来看，极少一部分X360主机有着不能正常读取游戏的问题。其症状为进入游戏后在Namco的标志消失后白屏。此情况不是百分百发生，但发生后即为死机状态，按任何键都无效，惟有关机再开。

真是可恶，难道这部分玩家就无法领略神作的风采？答案当然是否定的。现在就为大家传授不死机的方法！在白屏之前游戏会先经过NBGI的标志，之后再是Namco的标志。当NBGI的标志出来之前只要以很高的频率狂按手柄的BACK键和START键，一直坚持到Namco的标志消失，便可以迅速跳至下一个画面——制作小组的标志。之后就没有任何问题了，玩家再也不用担心死机了。所以玩家可以尽管放心地玩了。

不是秘技，胜似秘技！

光明之风 PS2 日版

原名 シャイニング ウィンド

最强武器的制作方法

キリヤ的最强武器是妖精王の剑和兽王の剑，后者是攻击力最高的武器。最强武器需要以特定武器为基础，再加上必须的エネミーソウルピース，就能制作出来。

妖精王の剑：以エルヴンソード为基础，再以スチームナイト、ゼクティⅡG型、ロードオブダーク为材料锻冶。

兽王の剑：以ライオンソード为基础，再以フェンリル、バステト、ゴールデンナイト为材料锻冶。

敌人的心象事件

在心象事件中可以看到搭档的心象世界。不过在满足了特定条件后，连敌方角色的心象事件也可以看到。

トライハルト：在第9章时进入光风馆中庭后会发生与他的对话事件。在此之后让ゼロ成为同伴并使用灵树触碰ゼロ的内心。

ヒルダレイア：在第12章时进入光风馆中庭后会发生与她的对话事件。在此之后让ゼロ成为同伴并使用灵树触碰ゼロ的内心。

ソウマ：在第14章时以シーナ、クレハ、ゼクティ以外的人为搭档进入光风馆中庭后会发生与他的对话事件。在此之后让ゼロ成为同伴并使用灵树触碰ゼロ的内心。

画集为什么还不出啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！

海贼王 无尽的冒险 Wii 日版

原名 ワンピース アンリミテッドアドベンチャー

使用暴走乔巴

和原作一样，本作的乔巴在服用过量蓝波球(ランブルボール)后也会暴走，而玩家也可以使用它去战斗。

首先玩家要已经用调合开发出蓝波球，之后必须是在BOSS战中才能触发。在BOSS战中当乔巴以外的同伴有4人以上无法战斗时，让乔巴服用蓝波球后也陷入无法战斗的状态时，就可以使用暴走乔巴了。暴走乔巴的实力非常强！

在无数阳光成员的推荐之下也试了一下，果然是个不错的角色游戏。

铁拳通信 第六回

梦想成真!《铁拳5 暗之复苏 在线》震撼发表

"出大事儿了，兄弟！怎么，您还不知道啊？《铁拳》可以网络对战了！"听到这样的消息，真有点恍如隔世的感觉。想必从知道有网络对战这样的概念开始，就有无数"铁拳众"有过足不出户、在家中与全世界的《铁拳》好手一较高下的念头。现如今，多年的梦想一朝实现，怎不叫人欣喜若狂？因此，这次的铁拳通信不谈技术，会为各位玩家介绍官方已经公布的相关信息，当然也免不了展望一番。

ONLINE版的具体信息

《铁拳5 DROL》是一款PS3专用的付费下载游戏，含税价格为2800日元(约合人民币176元)。由于在去年12月27日，NBGI已经在PS3上提供了《铁拳5 DR》的下载，价格为2000日元(约合人民币126元)，对于已经下载该版本的老用户，只需再花费1000日元(约合人民币63元)下载大小为220M的"在线对战追加包"即可。因为信用卡付费上的地域限制，这次应该还是只能在香港服务器上购买，追加包的价格应该不会超过70港币，绝对物超所值！

而且，除了追加"网络对战模式"，这个版本还将加入"生存模式"和"练习模式"，这"生存模式"有些可有可无，但"练习模式"的回归对于家用机玩家来说的确是挺有必要的。拿着PSP练招，在PS3上对战的日子终于一去不复返了。另外，网络对战的战绩是可以进行网络排名的，谁是PS3上的最强铁拳王？自己的实力又能排在第几位？对于玩家来说，这可能是《铁拳5 DROL》最具吸引力的地方。

对于ONLINE版的展望

据可靠消息，《铁拳5 DROL》7月就会提供下载，也就是大家看到本期杂志的时候，可能再过几天或十几天，PS3玩家就能在网上酣战了！

网络对战最大关键在于网络支持，而格斗游戏对于网络的要求就更高了，而《铁拳》又是一款需要精准操作才能实现技战术思想的FTG，所以现在我所担心的问题也主要集中在PS3的网络服务能否适应《铁拳》的操作要求。另外，从现有资料来看，网络排名是按得分计算的，对战输赢的得分标准是怎样的，得分高低与什么有关(比如段位、局数、所剩体力和时间)等等，会对网络排名的公平性产生比较大的影响。

而对这些问题猜测与思考的同时，我突然想到，明年3月底，PS3版《铁拳6》预计将正式发售，重视网络功能无疑是大势所趋。那么，《铁拳5 DROL》毫无征兆地突然公布，是不是在给《铁拳6》的网络功能充当"小白鼠"呢？《铁拳5 DR》的画面还处于现世代水准，如果对战时的延迟和拖慢依然十分严重，而短期内无法解决的话，《铁拳6》的网战功能可能暂时就不会开通，会以其他网络服务代替。至于网上排名规则的公平性，能否让玩家投入度大增，也可以在这一版本中就见分晓，这样就能在PS3版《铁拳6》推出前及时修改与调整了。

不管怎么说，眼前有《铁拳5 DROL》，再过大半年又有《铁拳6》，在缺乏街机大环境的状况之下，看来PS3依然是国内"铁拳众"的最佳选择。下一回的铁拳通信如能赶上《铁拳5 DROL》，定会为各位献上详尽的体验报告，不出意外的话还会有游戏光环影像配合，敬请期待。

▲《铁拳5 DR》的LOGO下加了个醒目的"ONLINE"。



▲加入练习模式后总算有点家用机版的样子了。



▲网络对战时的画面，右下角会有LIVE字样。



▲在格斗大厅可以看到自己和对手的排名情况。

文 雨滴

美编 NINA

来体验大富翁的嘉年华吧！



大家可曾有过，小时候跟朋友们围坐着在桌前，一起玩"大富翁"的美好时光呢？可曾有过，因为得到胜利而欢呼雀跃，因为输给了朋友而捶胸顿足的各种回忆呢？Square Enix在继PSP平台《DQ&FF in 富豪街 携带版》得到众多的好评以后，又在NDS平台推出了融合"《DQ》系列"和"《超级马里奥》系列"众多角色的《富豪街DS》。让大家可以在其中找回那些曾经逝去已久的快乐和感动。

富豪街DS		Square Enix	TAB
NDS	いただきストリートDS		日版
	2007年06月21日	1～4人	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

系统篇

游戏延续了大富翁式的游戏方式，以轻松欢快的游戏气氛和活波可爱的人物造型再加上绝对会让你会心一笑的小细节，让你很容易的融入游戏世界里。





第一次进入游戏的时候，游戏会提示让你输入名字，这个名字将成为你主人公的名字，然后是性别，脸部特征，服装等选择，选择好你满意的人物以后，游戏王国的门就为你打开了。

游戏的主菜单设置了七个选项，依次是：旅行模式、自由模式、商店、收集成绩、通信、规则说明、存盘结束。

旅行模式



旅行模式需要玩家按顺序不断地解开隐藏的人物和地图，游戏难度是循序渐进的，出场的人物和地图也是固定的。

商店



在商店里，你可以使用通过游戏胜利取得的金币来为自己的人物购买服装道具等，来装扮自己的角色，也可以卖出你不想要的服装。

▲每次进来的道具会不同。

自由模式



自由模式里可以在所有的人物中选择你所喜欢的人物来做为对手，也可以选择任意的地图来进行游戏。一开始部分地图和人物是无法选择的，你通过一定的旅行模式以后，它们会慢慢被解开。当然，在这个模式里你也可以自由地选择游戏的目标和规则。

▲对手的难度可是不一样的哦。

其他菜单选项

收集成绩里，你可以看到自己以往进行游戏的成绩，收集的隐藏要素等等。

通信功能为大家带来了与朋友们一起对战的快乐，利用NDS的Wi-Fi功能，总共可以让4人一起联机游戏，让快乐倍增，毕竟"独乐乐"不如"众乐乐"嘛。

规则说明则为新手玩家讲解了基本的游戏规则。

当你购买或更换完服装，不想再进行游戏的时候，一定要选择存盘结束，否则你刚才所花的功夫就白费了。

游戏界面



进入游戏以后，会以摇点数的形式来决定出场顺序，摇出点数大的排的较前。在上屏显示游戏内容，下屏显示小地图和人物情报栏。人物情报栏内又分别是人物和其所代表的颜色，一目了然的"黑红梅方"，卡片数量，现金和总资产。

目标确认



游戏的开始会告诉你本次游戏的目标，比如：目标金额、破产人数、胜出条件(胜利名次)等。确定了游戏目标，就可以开始游戏了。游戏的规则是以达成目标来决定胜利的，率先达到本关地图目标后回到银行点的玩家就会获得胜利。

游戏菜单

开始游戏后，共有六个用简单易懂的图标来标识的选项，分别是投掷骰子、股票、地图、地产交易、状况查看和其它。



地图情报

游戏地图上除了传统的商店格以外，还有特殊商店格(写着Sale牌子的商店格，此地的建筑都有不同的特殊功能。)大家初始出发的银行格，"？"运气格，五角星可以减免下次要付出的"过路费"，再行动一次的"骰子"格，让自己所有商店休息一回合的休息格，股票交易格，"娱乐场"格和由黑桃、红桃、梅花、方块四个格子组成的机会格。不同的地图上还有传送门，大炮，地图变形机关之类其他功能特别的格子。



娱乐场共有4种游戏，分别是老虎机、塔罗牌、怪物彩票和选水管。这个完全是凭运气的，大家不必太介意。

特别要注意的是"黑红梅方"四种机会格，当你进入以后，就可以翻取一次机会卡片，当然效果是随机的。游戏加入了角色的等级设置，每当你将"黑红梅方"绕过一遍以后，再经过银行的时候，就会提升角色等级，得到相应的金钱奖励，这是初期赚钱的最好方式。在下屏的人物情报栏会标识出曾经经过的机会格。所以当遇到选择路线的情况时，一定要慎重。要是等到发现自己错过了其中一种的话就追悔莫及了。



▲选择正确的路。 ▲是不是在那里见过？

©ARMOR PROJECT／SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©KOICHI SUGIYAMA
DRAGON QUEST characters: ©ARMOR PROJECT／BIRD STUDIO／SQUARE ENIX
SUPER MARIO characters: ©2006 NINTENDO
キャラクターイラストレーション：天野シロ

小贴士1 日语里株(かぶ)的发音与芜菁(也就是萝卜)相同，日本人也常用萝卜来代表股票，所以股票栏的图标用萝卜来表示。

经营篇

游戏最大的乐趣，当然还是经营赚钱了，那么怎么才能赚取更多的钱呢？《富豪街DS》有两种主要的赚钱方式，买下地产投资赚取“过路费”和投资股票。

地产 赚钱的根本

Part1

在游戏里，当你走进没有业主的商店格的时候，你就可以以空地的价格买下这个商店格的土地，在上面搭建商店。等到别人再走进你所拥有的商店的时候，就要对店主付出商店上所标出的金钱做为“过路费”。



◀▲我先连锁再投资，不信你们不喊我抢钱。

商店有六个等级，根据投资的力度和连锁的规模来划分，分别以不同的建筑表现在地图上，分别是纸质的店、稻草的店、木质的店、铜质的店、白银的店、黄金的店。



▲这块地是我的了。

每当你走到自己的商店格的时候，就可以对自己的任何一家可投资的店进行投资，让它升值来收取更多的“过路费”，每次能够投资的额度不等，最多999元。

仅仅靠一家单独的店是无法给你带来很多的收益的，当你拥有几个高等级的连锁店时，你收取的“过路费”将会让你的对手欲哭无泪。当你买下同一颜色的所有店时，就形成了独占，垄断将会让你的店提升很高的价值，并且带来巨大的收益。

Part2

达到独占一方面要看运气，另一方面还要看你的交易手段，如果想要的土地已经被人买走，你就要设法通过“地产交易”栏去与对手们进行交易，然后在讨价还价中买下你所心仪的地产，让你的地产形成连锁。对手有时也会主动的来和你交易，一般你要求对方多付100块对方也是能够接受的，不过最好要看清楚相互的股票持有，如果对方要换的地对你有利，那么这种即得钱，又有地的交易我们又何乐而不为呢？

当你的地产让对手寸步难移的时候，胜利就已经不远了。



▲我们换地吧，对双方都有利哦。

▶竞拍土地，压过对方才能买下它。





股票 赚钱的利器

Part1

仅仅依靠地产是不足以取得胜利的，除非你不断地投资和收购土地把对手逼到寸步难行。等有一点土地基础，最好是有连锁店以后，就可以投资股票了。当你进入银行、股票交易格或者在机会格里得到购买股票的机会时，就可以选购股票。买股票当然是有赚有赔，当你投资你所持有股票的地产时，或者购入一定量的股票时，股价都会上涨，你就赚到了相应的钱；当地产跌价或者是有人抛掉大量的股票的时候，这支股票就会跌价，你的资产也就减少了。



Part2

当你购买了一块土地的股票，那么这里的商店有收入时，你还可以得到一定量的分红。另外，需要注意的是，股票买入的时候一次最多可以买99张，而卖出的时候则没有限制，并且在任意地方，只要轮到你行动的时候，你都可以卖出手上持有的股票，不必等到进交易所。

▼看到了吧，钱应该是这样赚的。



▲股票不炒是不会涨的，使劲炒才有钱赚。

当你买入一支股票后，就要想办法投资它相对应的地产，然后让它不断的往上涨。但是想要不断的投资自己的土地，就必须形成连锁直到垄断。这样才能将投资达到最高。等投资到一定规模以后，你不仅可以收取高额的过路费，还拥有了高价值的股票，让你冲向胜利。

Part3

有时候不仅仅要打倒对手，还要学会利用对手来赚钱，如果对手已经形成了连锁，你可以购买他的股票，那么当对手投资的时候，你也会获得相当多的收益。并且得到过路费的分红。不过无法直接投资是其缺点，怎样取舍，还要看玩家自己了。当然，要打击对手，还可以将对手也同样持有很多的股票抛出，然后很开心地看着他的股票跌价。

无论是投资地产还是股票都是非常重要的，游戏没有必胜的方法，只有合理的投资加上好运气，才是通往胜利的捷径，当然了，对地图了如指掌会对你有很大的帮助。



▲获得胜利的喜悦无法言喻。

赤字 当手上现金成为赤字的负数时，就必须卖出自己的股票或者是商店来弥补这些资金。究竟选择卖出什么呢？还是要玩家自己来选择。

登场人物



马里奥 マリオ

无人不知的超级英雄——马里奥，凭借着自己的能力无数次地救回蘑菇王国的碧奇公主。



路易 ルイージ

蘑菇王国超级明星，马里奥的弟弟，身高超过其兄，也拥有不同与其兄的性格。



碧奇公主 ピーチ姫

蘑菇王国的公主，经常被库巴抓走，再被马里奥救回来，与马里奥一同生活在桃子城堡。



耀西 ヨッシー

经常背着马里奥到处冒险的耀西是马里奥的好朋友，可以用长长的舌头将敌人卷过来吞下。



杨格斯 ヤンガス

《勇者斗恶龙Ⅷ》中因为仰慕主人公而加入的山贼，这次以少年时代的形象登场了。



库库鲁 ククール

神学和武术都很优秀的圣堂骑士团团员，忠心侍奉神。喜欢酒、赌博和女性是他惟一的问题……



布林 プリン

大神官哈宫被蒙弗王国消灭了以后惟一的幸存者，也是罗特之血的惟一继承人。



宾卡 ビアンカ

《勇者斗恶龙Ⅴ》山奥小村内旅店老板的女儿，性格非常活泼，小时候曾经在夜间击退过妖怪。



杰西卡 ゼッカ

《勇者斗恶龙Ⅷ》中里萨斯村名门的女儿，拥有魔法师的惊人素质。脑子里只有“胜利”二字。



恶龙王 りゅうおう

他是让世界被黑暗笼罩的魔王，曾被初代登场的勇者罗特的后代打败。

？

除了上面所介绍的人物角色，还有如史莱姆、库巴、瓦里奥等大家耳熟能详的人物登场，一定能让大家有一种久违的感觉。除了这些来自“《勇者斗恶龙》系列”和“马里奥系列”的明星们以外，游戏还加入了3名隐藏角色。他们是谁呢？答案就留给玩家自己去揭晓吧。一定会让你感到很惊喜哦。

小贴士2 不同于一般同类型的游戏，《富豪街》的骰子可以投出的数是1～7而不是通常的1～6，玩家要注意哦。（六面的骰子为什么能投出7个数……）

攻略透解 GUIDE THROUGH

信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	RPG
X360 トラスティベル ～ショパンの夢～		日版
2007年6月14日	1～3人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



《肖邦之梦》的出现让笔者看到了X360上日式RPG的希望，在去年的TGS上笔者就对这款游戏颇为看好，对它的期待大大超过了《蓝龙》。而结果是令人高兴的，这款游戏的确没有让笔者失望，精美的画面、流畅的战斗让人爱不释手，特别是战斗，紧张而不失激情，连携的快感让人欲罢不能，在还没有通关时笔者就开始期待续作的推出了。

文 邪魔天使&纱迦　美编 菲菲

基本操作

按键	地图画面	系统菜单	战斗画面
左摇杆	轻推为走，重推为跑	项目的选择	轻推为走，重推为跑
按下左摇杆	—	—	行动跳过
A	对话、调查("?"表示时)、动作("!"表示时)、跳过文字	决定	攻击(反击)
B	取消	取消、返回	防御
Y	调出系统菜单	角色位置变更、道具的调整	必杀技
LB/RB	—	翻页	道具选择
LT	—	—	角色切换
START	暂停、调出跳剧情菜单	—	暂停

Trusty Bell™ ～ショパンの夢～

战斗系统

战斗画面解析



① 考虑时间（TT）

数字减到0开始减行动时间，一开始是无穷大。

② 角色栏

显示角色的HP，体力槽下方显示附带的增益或负面效果。

③ 行动时间

考虑时间减到0后开始消耗，攻击命中敌人时会获得少量恢复，行动时间槽减为0时下一个角色行动。

④ 回声

俗称攒星，按照一定的攻击次数攒星，分别为4→8→16→24→32，星越多必杀技的威力就越大，当使用必杀技后减为0。

⑤ 连击数

连续攻击命中后会增加。

⑥ Next

显示下次行动的角色。

分时真实时间战斗系统



游戏中的战斗系统是将回合制和真实时间制融合在一起的"分时真实时间战斗系统"，战斗最多允许3名角色上场，按照回合制交替攻击，在行动时间内可以在场上自由行动。行动中的角色可行动的时间一开始为5秒，但随着队伍等级的提升行动时间会减为4秒，而等待时间也会从无穷大变为0。

遇敌

游戏中当角色从敌人背后接触敌人时就会形成先制，对战斗非常有利。但如果被敌人从背后偷袭的话那就是被先制，战斗中在敌人击中前可以用左摇杆配合方向键转过身来，这是很实用的技巧。

©2007 NBGI

队伍等级

所谓队伍等级就是同伴全员的等级，它不能自然成长，只能随着故事的进行打倒特定的BOSS后成长。随着队伍等级的成长战斗系统会出现新的要素，还会追加新的规则。等级上升后除了优势增加外难度也会增加，可以说随着队伍等级的上升，玩家自身的能力也必需跟着一起提高，不然很难驾驭游戏的系统。在连携出来后要注意招和招之间的衔接，不然很容易中途断掉。





队伍等级	习得时机	思考时间	行动时间	必杀技装备	反击	融合连携	移动速度	指令变化	道具格
LV.1	初期习得	无限	停止・5秒	2个	不可	不可	通常	通常	10
LV.2	击倒BOSSフォレストボア	无限	即时・5秒	2个	不可	不可	通常	通常	10
LV.3	击倒BOSSキラーナイト	3秒	即时・4秒	4个	不可	不可	通常	通常	20
LV.4	击倒BOSSフーガ	1秒	即时・4秒	4个	可	2连携	通常	通常	30
LV.5	击倒BOSSワルツ	无	即时・4秒	4个	必杀反击可	3连携	1.5倍	通常	40
LV.6	击倒BOSSメリクリウス	无	即时・4秒	4个	必杀反击可	6连携	1.5倍	变化	50

备注：LV.2出现回声系统，LV.6需要战胜隐藏迷宫不可思议的空间第一个BOSS。

光与暗

本作中战斗时所导入的光与暗这一设定是一个创新，无论是我方还是敌方当处于光的地方和暗的地方其使用必杀都是不同的，而且敌人还会在光与暗的区域分别变为不同的形态，变形之后的敌人其名字和必杀技与之



前都不一样。游戏中有很多细致的设定，比如人物的倒影，天空中云的影子都会影响到光与暗的变化。

照相

照相是比特特有的必杀技，只能用他的“ビビットショット”和“ナイトショット”这两招给人物照相。照相不消费任何物品，照片还可以拿去卖钱，可以说是游戏的主要资金来



源，毕竟到隐藏迷宫前怪物掉的钱太少了。照好的照片显像需要过一段时间，照片一次只能保存12张，所以照了12张之后再照那就是浪费时间。照片卖到道具店时会有评价，等级从高到低分别是A、B、C、摄影失败，如果卖的时候有摄影家在这个村子那么照片价格会上升。想得到高评价的照片对照相技术还是有一定要求的，敌我双方要在画面中央，如果只有我方那么几乎得不到A评价；高等级的敌人，特别是BOSS角色的照片都比较贵，所以游戏序盘还是将照相的机会留给BOSS吧。

状态



光

身体发光，角色周围有一个光晕范围，只能使用光属性必杀技。



暗

身体变暗，角色周围有一个阴影，只能使用暗属性必杀技。



空体

身体颜色变淡，不会有倒影，周围角色不会受到影子的影响像。



毒

到自己行动的回合会减少一定量的HP，会随着时间经过消失。



停止

行动时间最开始2秒不会移动，摇左摇杆会快速恢复。



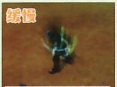
爆发

防御力减半，攻击力1.5倍。



高密度

无法反击，不会随着时间恢复。



缓慢

移动速度减半。



回复

每回合开始回复一定量HP。

必杀技

阿尔格雷特



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
サンスラッシュ	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	倒地弱	初期习得
スカイディバイダー	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	倒地中	LV5
ファイアウェイブ	远距离攻击	–	8m	2.4秒	+20m(命中时会伤害到前面的敌人)	LV20
スターライトフィッシュ	近身攻击	8HIT	–	3.6秒	倒地弱	LV30

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ファントムウェイブ	远距离攻击	–	8m	2.4秒	+20m(命中时会伤害到前面的敌人)	初期习得
バサルトバスター	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	倒地中	LV10
ヴォイドエッジ	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	倒地强	LV40
ブラッディブルーム	近身攻击	8HIT	–	3.6秒	倒地中	LV50

波尔卡



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
オレンジキュア	回复技	–	8m	2.3秒	–	初期
アースグロウス	回复技	–	8m	2.3秒	–	LV16
シューティングスター	远距离攻击	–	无限	2.4秒~	倒地中	LV20
ラウンデル	近接范围攻击	–	半径5m	2.4秒	–	LV28
ピュアカタラクト	远距离攻击	–	无限	2.8秒	–	LV32
リジョンディスラプター	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	+10m(最后一击可以打到前方的敌人)	LV36
ブルームシャワー	回复技	–	无限	4.2秒	–	LV48

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
シェイドコメット	远距离攻击	–	无限	2.4秒~	–	初期
ネザースレイター	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	+10m(最后一击可以打到前方的敌人)	LV8
ゾディアック	近接范围攻击	–	半径5m	2.4秒	–	LV40
テラエクスターナ	远距离攻击	–	无限	2.8秒	–	LV48

TIPS1 游戏中角色的名字都与音乐有关，主角阿尔格雷特的名字来自于音乐中的快板，比特是拍子，而女主角波尔卡自然是来自捷克的波尔卡舞曲了。

比特



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ビビットショット	照相	–	–	–	–	初期
ブラストファイア	远距离攻击	–	25m	1.8/2.4秒	近距离12m以内为4HIT	LV4
ドライブアクロス	近身攻击	6HIT	–	3.3秒	倒地中	LV8
スカイファイア	远隔范围攻击	–	无限	3.3秒	–	LV48

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ソリッドシューター	远距离攻击	–	25m	1.8/2.4秒	近距离12m以内为4HIT	初期
ナイトショット	–	–	–	–	照相	LV12
スレッジハンマー	近身攻击	6HIT	–	3.3秒	倒地强	LV24
バイタルドレイン	远隔范围攻击	–	12m	4.7秒	HP吸收	LV32

肖邦



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
セイクレッドシグネチャ	回复技	–	射程8m	1.7秒	–	初期
クデグレース	近身攻击	1HIT	–	1.7秒	倒地强	LV6
スピリッツブレスウェイ	回复技	–	8m	1.7秒	–	LV24
オーゼルヴィアヴィ	近身攻击	3HIT	–	3.4秒	–	LV28
レギオフィルミナンテ	远隔范围攻击	–	无限	1.7秒	–	Lv32
イマジナリーウーンズ	–	5HIT	4m	2.2秒	攻击力增加	LV46
トリクレメンティア	回复技	–	无限	1.7秒	–	LV52

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ピウ・グラーヴェ	近身攻击	3HIT	–	3.4秒	–	初期
クデジャルナック	近身攻击	2HIT	–	1.7秒	+10m(命中时会伤害到背后的敌人)	LV12
ミラージュブロウ	–	1HIT	4m	1.0秒	攻击力减少	LV38
クリムゾンブレイズ	–	–	–	1.7秒	全体攻击	LV60

维奥拉



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ホーリーストライク	远距离攻击	–	无限	2.1秒~	倒地中	初期
ヒールアロー	回复技	–	无限	3.5秒	–	LV15
カラバインランジ	近身攻击	7HIT	–	3.7秒	–	LV30
フルバラージ	远距离攻击	–	无限	3.3秒	–	LV50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ボーンクランブル	近身攻击	7HIT	–	3.7秒	–	初期
ホークアイ	远距离攻击	–	无限	3.5秒	状态异常を付与	LV20
イービルストライク	远距离攻击	–	无限	2.1秒~	倒地强	LV35
ナイトブリーズアロー	回复技	–	无限	3.2秒	–	LV40

沙尔莎



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ファイナルホーマー	近身攻击	5HIT	–	1.8秒	倒地中	初期
ソーラフレアー	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	倒地中	LV30
コロナストリーム	近身攻击	4HIT	–	3.0秒	+4m(可击中前方的敌人)	LV35
デッドリーサークル	近身攻击	12HIT	–	3.1秒	倒地弱	LV50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
シャドウシルエット	近身攻击	3HIT	–	3.0秒	造成状态异常	初期
デッドリーオービット	近身攻击	12HIT	–	3.1秒	倒地中	LV25
グランドクロス	近身攻击	5HIT	–	1.8秒	倒地强	LV40
ダークネビュラ	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	倒地强	LV60

基尔巴



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ヒートブレイド	近身攻击	7HIT	–	3.6秒	倒地弱	初期
デザーカッター	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	+10m(命中时会伤害到背后的敌人)	LV23
ワールウィンド	远距离攻击	–	12m	1.7秒	–	LV31
バザードフラッター	近接范围攻击	–	半径5.5m	1.7秒	–	LV43

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ラーバピラー	近接范围攻击	–	射程5.5m	1.7秒	–	初期
ジオブレイド	近身攻击	7HIT	–	3.6秒	倒地中	LV27
メイルシュトローム	远距离攻击	–	射程12m	1.7秒	–	LV55
ターンディメンジョン	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	+10m	LV63

法尔赛特



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
斩雪爪	近身攻击	9HIT	–	3.8秒	倒地中	初期
舞尘妖光弹	近身攻击	1HIT	–	1.6秒	倒地中	LV30
凤捷脚	近身攻击	3HIT	–	2.1秒	+5m(命中时对横列扩散攻击)	LV40
辉龙煌々拳	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	+10m	LV50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
拂柳脚	近身攻击	3HIT	–	2.1秒	+5m(命中时对横列扩散攻击)	初期
黑龙瀑渊拳	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	+10m(命中时对前方的敌人造成扩散攻击)	LV20
哭雪爪	近身攻击	9HIT	–	3.8秒	倒地强	LV25
九指拂穴杀	近身攻击	1HIT	–	1.6秒	倒地强	LV60

库拉贝丝



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ユニコーンホーン	回复技	–	8m	2.2秒	–	初期
フェザーロール	近身攻击	2HIT	–	1.8秒	+5m(命中时会伤害到背后的敌人)	初期
バードストーム	远距离攻击	–	无限	1.9秒+	–	LV60
牙尖峰	近身攻击	7HIT	–	3.5秒	倒地中	LV64

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
イーグルビル	近身攻击	2HIT	–	1.8秒	+5m(命中时会伤害到背后的敌人)	初期
アイアタルホーン	近身攻击	1HIT	–	2.2秒	倒地强	LV22
黑曜针	近身攻击	7HIT	–	1.8秒	+5m	LV58
ビーストメテオ	远距离攻击	–	无限	1.9秒+	–	LV68

TIPS2 罗莉姐妹的姐姐沙尔莎名字来自发祥于古巴、波多黎各地区的舞蹈音乐，是吸收了许多音乐类型的拉丁音乐中的一种，通过以移民为中心的北美国家传播到全世界。妹妹玛齐的名字来源于为行进而演奏的曲目，肖邦作品中最有名的就是《葬送进行曲》。

玛齐

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
フルムーンバインド	–	1HIT	3m	3.3秒	附加状态异常效果	初期
アルス・ノヴァ	近身攻击	13HIT	–	3.7秒	倒地中	初期
ルナストリーム	近身攻击	4HIT	–	2.9秒	+6m(对前方的敌人造成扩散攻击)	LV50
スーパールミナル	远距离攻击	–	6m	1.9秒	属性：光、+9m	LV60

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
オーロラカーテン	近身攻击	3HIT	–	2.9秒	附加状态异常效果	初期
エクリプスグレイズ	远距离攻击	–	6m	1.9秒	+9m(对前方的敌人造成扩散攻击)	初期
デジェネレイター	近身攻击	13HIT	–	3.7秒	倒地强	LV30
ニュームーンバインド	–	1HIT	3m	3.3秒	附加状态异常效果	LV40

音乐碎片

乐谱碎片游戏中我们可以在标"？"和宝箱里找到乐谱碎片（スコアピース），拿到乐谱碎片后与特定的人物对话后可以进行合奏，根据合奏的结果可以获得不同的评价，高评价的合奏可以拿到道具。合奏的结果得到A、B、D的评价都会得到道具，C没有。另外，在获得B评价并得到道具的情况下，用其他的乐谱再合奏如果得到B评价的话是不会再拿到道具的，也就是说一个人只能给你一个



道具。乐谱碎片一周目是拿不全的，只有到二周目才能收集齐所有的乐谱碎片。

流程攻略

雨滴 第一章



1.テヌートの兽道～テヌート村

一开始遇敌时波尔卡会讲解战斗的基本系统，建议最好是看一下，特别是防御，这是在游戏后期减少巨大伤害最有效的方法。

在兽道北途中发生剧情后前往テヌート村，前往村子中间的波尔卡的家，剧情后角色切换到男主角阿尔格雷特。

2.港町リタルダント～リタルダントの用水路

事件结束后前往用水路，入口位置在教堂下面。在用水路东拉下闸门打开栅栏前进，走到用水路最里面是与BOSS的战斗。BOSS战中首先干掉小老鼠，然后集中攻击BOSS，胜利后获得的ねずみのしっぽ是物品交换道具任务的第一步，详细交换内容参见本期研究。

战斗后游戏正式开始，角色切换到波尔卡一边。

3.テヌート村～镜天花の森

剧情后肖邦加入，这时去波尔卡的家可以发生一段肖邦的小剧情，然后可以前往镜天花之森了。

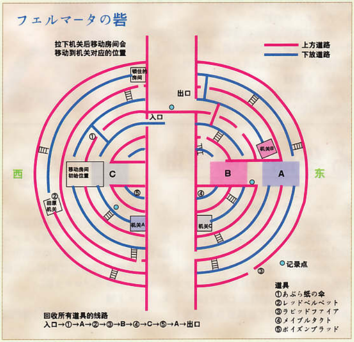
镜天花之森的BOSS需要注意它的突进攻击，如果防御熟练会轻松不少。另外，击倒该BOSS后队伍等级提升到LV.2。

4.港町リタルダント～アゴゴの森

角色再次回到阿尔格雷特一边，剧情后从リタルダント的西边出去进入アゴゴの森，在森林南部中央遇到BOSS，该BOSS的攻击力比较高，所以防御尽量不要失败，而先打倒小弟BOSS会回复，所以还是集中攻击BOSS比较好。胜利后角色切换到波尔卡，在森林北边出口处碰到フーガ，与他的战斗是必输的，不要挣扎了。

5.アゴゴの村

进入アゴゴの村后发生剧情，然后又是BOSS战，BOSS的攻击速度并不是很快，所以防御还算容易，如果成功几乎不会受多少伤害的。胜利后第一章结束。



革命 第二章



1.サビ平原～カバサ大桥

前进到桥的时候遇到三只山羊，需要给它们找3张纸片才能叫它们让路，纸片就在来的路上。来到湖东侧记录点前进发生剧情，战斗后在维奥拉的家发生事件，之后维奥拉正式加入。然后向北过桥进入フェルマータの砦。

2.フェルマータの砦

フェルマータの砦是游戏中第一个碰到的比较麻烦的迷宫，按照图中的顺序可以在前进途中拿全所有道具。

在迷宫最后碰到BOSS，按惯例，先干掉小弟，BOSS的攻击是连续攻击，所以第一下没有防住就会受到很大的伤害，要多加注意。胜利后队伍等级升到LV.3。

3.ハノンの丘

ハノンの丘南的石壁前、中央的中部都会发生事件。帮助道具屋打败袭击他的怪物后道具屋就可以使用了，之后通过这里来到フォルテ城下町。

4.フォルテ城下町～绝壁グリッサンド

先去城下町右边的宿屋发生剧情，然后在道具屋前花100G打发掉干扰我们交易的家伙，接着与入口处喝醉的老爷爷对话得到フィル逃到山崖方向的消息。从城下町西侧来到悬崖，顺着绳子往下爬就是了，需要注意的是有的地方绳子比较隐蔽。在绝壁最下层找到フィル，之后回到城下町的宿屋。休息之后第二天来到城门里面与BOSSチューバ战斗。

该BOSS战比特会强制离队，他的招式防御反应时间比较长，所以不会太难。之后虽然击败了BOSS，但还是被投入牢房里了。

5.フォルテ城・地下牢～～カバサ大桥

从牢房右边的洞前往アンダンティーノの抜け道，沙尔莎加入。出了密道来到カバサ大桥继续与胖大叔チューバ战斗，注意这次他的攻击力都提升了，所以防御就更为重要了。



TIPS3 维奥拉的名字来源于形状类似于小提琴的中音弦乐器，琴身约50厘米，音阶也比小提琴低。

幻想即兴曲 第三章



1.アダージョ湿原～宿屋カンタービレ

队伍分散了，首先是阿尔格雷特、维奥拉、基尔巴、法尔赛特以及库拉贝丝一边。在アダージョ湿原一直往东走，来到宿屋发生剧情。

2．ウッドブロックの林～ウッドブロックの大泷

在ウッドブロックの林要注意的主要是有的地方需要下跳才能前往新的道路，需要注意的是这里有个每回合开始回复10%HP的饰品一定要拿到。这里的战斗都是一进入就会中毒，最好速战速决。战胜BOSS后在大瀑布前发生剧情，然后进入アンダンテの町。

3．アンダンテの町

在道具屋旁边的会议室中可以看到法尔赛特的一个小剧情，接着去左边的民家，接到去取シミーレ泉水的委托，然后从右边进入レント墓地。

4．レント墓地

先到最里面被雾堵住的门前发生与少年的事件，之后就是找灯火开门了。

a.用红火点亮记录点右边的灯，进愚者墓地拿到蓝火。

b.用蓝火点亮里面右侧的灯，进天寿墓地，拿到红火。

c.用红火点亮中间左边的门前的灯，进战士墓地，拿到蓝火。

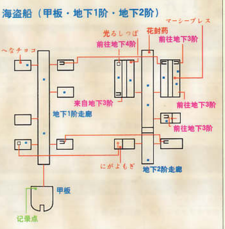
d.用红火和蓝火点亮入口附近的门前的灯，进入早世墓地，然后从右边的门进入里道。

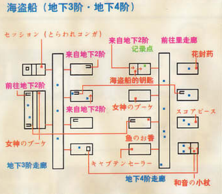
之后可以去愚者墓地拿个主角的防具。

e.先进早世墓地里面点燃右边门前的灯，然后出门回收门口的灯火，接着去最里面的门点燃红灯、绿灯的门进入，这样就可以绕道进入早世墓地。回收刚才右边门前的灯火，这样就可以点燃左边的门拿到里面主角的一把剑了。这把剑带爆发效果，虽然防御力会下降，但攻击力很高，正好拿来对付此地的BOSS。

墓地的BOSS会复活它的小弟，所以不用管那些杂鱼，集中攻击BOSS即可。







华丽大圆舞曲 第四章

1．バロック船～海贼船ドルチェ

剧情后角色来到女主角波尔卡一方，来到甲板靠近肖邦就会发生剧情，然后前往海盗船。

海盗船要打开最下层的门需要海盗钥匙，主要取得方法是从地下4阶从上往下数第三间房间的楼梯上地下2阶，然后从2 阶的洞跳下去就能拿到钥匙了，具体位置参见地图。

与BOSS战斗时还是先干掉海盗大姐ドルチェ身边的小弟，注意ドルチェ的行动速度很快，还会绕到背后攻击，所以多准备点回复药比较好。打败BOSS后众人来到バロック城。

2.バロック城

进城后发生剧情，然后去2楼右边クレッシェンド的房间，房间很好认，是蓝色的门，2楼左边蓝色的门是セレナーデ的房间。之后众人决定回リタルダント，不过先要穿过シャープ大雪山。出城来到城门前从西边的路就能前往大雪山。



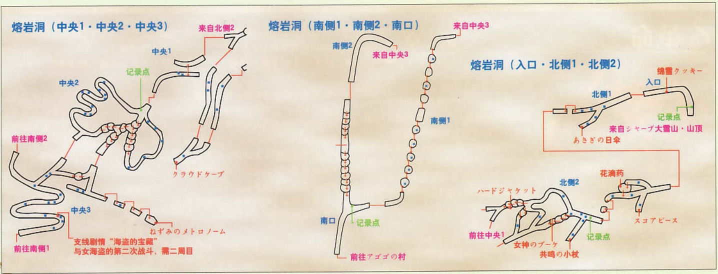
3.シャープ大雪山

大雪山的道路比较简单，来到山小屋发生剧情，然后前往山顶来到ワウ溶岩洞。

4．ワウ溶岩洞～アゴゴの村

熔岩洞也需要通过跳台来前进，请大家参见地图。从南口出去就是アゴゴ村，之后就是与フーガ的战斗了。

フーガ的招式威力都比较大，特别是ジャキューズ没防住会受到3000左右的伤害，对自己防御没信心的玩家可以多准备点回复药和复活药。战胜フーガ后队伍等级提升到LV.4。



TIPS4 基尔巴的名字来源于吉特巴舞，它是以1920～1940年间很流行的黑人舞蹈“林迪舞”为原型，之后吸收了摇摆舞的要素发展而来的，在传入日本之后以基尔巴舞来称呼它。

夜想曲 第五章

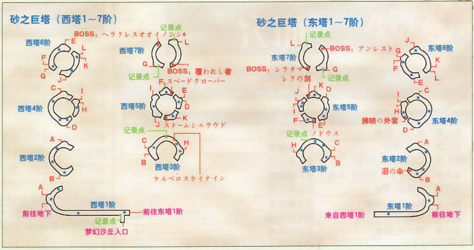


1.港町リタルダント～マンドリン教会地下道

此时港町商店里的道具都已经强化，可以去补充一下。前往教堂前发生剧情，然后进教堂里见到维奥拉、玛齐和沙尔莎，之后阿尔格雷特单独行动来到海边发生事件，之后角色转到比特一方。前往教堂的地下道，这里没什么机关，一直走即可。在最深处是与BOSS的战斗，这里两姐妹加维奥拉在攻击、连击以及回复上都很不错，战胜BOSS后角色转向バロック城。

2.バロック城～牡丹雪の森チェレスタ

先来到城下町，往南走在酒场附近发生剧情，之后出城下町前往牡丹雪の森，在事件后返回バロック城。在バロック城2楼左边里面的研究室里与魔法研究者对话，然后再前往牡丹雪の森。在森林中央取得魔道书回去交给研究者就能拿到アリア神殿的钥匙了，接下来穿过チェレスタ之森来到神殿。



3．冰の神殿アリア

神殿中空之间和天之间的宝物需要打败特定的敌人才能移动到能拿的位置，需要注意的是如果切换了画面那么必需重新把怪打一遍。天之间中间的房间将魔法阵上的4个怪物打倒就会出现通往空之间的绳子，不过要注意别去碰旁边的怪。

来到最上层就是与BOSSロンド的战斗，这里法尔赛特会强制加入并替换第三名角色，所以在位置安排上要注意一下。ロンド的移动速度、行动速度以及攻击速度都很快，留给大家的防御思考时间比较少。

离别曲 第六章

1.バロック城～トゥコーダ地下遗迹

先去バロック城2楼右边クレッシェンド的房间发生剧情，然后去左边セレナーデ的房间。剧情后拿到传送间的钥匙，前往バロック城・城门前左边传送间，与案内人对话后利用传送点传送到トゥコーダ地下遗迹。这里主要是利用传送点前进，道路并不复杂。

a.トゥコーダ地下遗迹：背信の岛

左下传送点：登上屋顶，无意义；左上传送点：前进的道路，通往虚势之岛。

b.トゥコーダ地下遗迹：虚势の岛

右上传送点：移动到记录点旁的高台；屋顶左传送点：前往利己之岛；屋上右传送点：前往宝箱。

c.トゥコーダ地下遗迹：利己の岛

左上传送点：无分支，前往右边的高台；屋顶右传送点：无分支，回到最初的地方。

传送到屋顶后不用再传送，从台上跳下去前进。

d.トゥコーダ地下遗迹：愤慨の岛

前方传送点：传送到屋顶，之后的传送点是前进的道路；最里面的传送点：前往宝箱。



e.トゥコーダ地下遗迹：嫉妒の岛

屋顶右传送点：前往猜疑之岛。

f.トゥコーダ地下遗迹：猜疑の岛

无分支道路，一直前进。

g.トゥコーダ地下遗迹：贫苦の岛

从传送点传送到屋顶，往里走跳下去从传送点前往猜疑之岛。

f.トゥコーダ地下遗迹：诚心の岛

这个岛最初的传送点是回到贫苦之岛，前进从传送点一路走前往チェロの森。

2．チェロの木～ロック山

剧情后前往ロック山，注意山上有段道路有风，移动可能有点困难，来到山顶就是与BOSS华尔兹伯爵的战斗。

伯爵战中那条龙很弱，可以很快解决，然后集中打伯爵。他的速度和动作都很快，防御比较麻烦，アウレドミニウム的防御出现比较晚，需要等一下，而アポカリプスフォース是范围攻击，尽量要防下来。不过最麻烦的还是通常攻击，一旦命中就是4连击高伤害，这反而是HP剧降的最大因素。战胜伯爵后队伍等级提升到LV.5。



英雄 第七章

1.月の街エレジー

战胜伯爵后从出现的时空穴进入倾斜的世界，然后前往月之街エレジー。与月之街东侧的シスター之魂对话会有段剧情。从东侧前往梦幻沙丘，与长老之魂对话后发生剧情，然后回到月之街前往发光键盘之塔シロフォン。

2．光る键盘の塔シロフォン

这里需要弹键盘开启通往下层的道路，照着提示记下顺序即可，虽然第三层的键盘会隐藏前段，不过失败几次后会给出提示的。

一阶键盘顺序：Bb(左)・G(右)・F(右)・G(右)

二阶键盘顺序：Bb(左)・G(右)・F(右)・G(右)・F(右)・Eb・Bb(左)・G(右)・C(左)・C(右)

三阶键盘顺序：Bb(左)・G(右)・F(右)・G(右)・F(右)・Eb・Bb(左)・G(右)・C(左)・C(右)・G(右)・Bb(右)・Ab(右)

3．梦幻砂丘～砂の巨塔ダブルリード



从键盘塔出来后前往梦幻沙丘，此时与长老之魂对话会有段剧情，由于结界已被打开，所以可以前往最终迷宫砂の巨塔ダブルリード了。

巨塔需要击倒4个BOSS才能进入最后的区域，东塔西塔各两个，都在第7层，具体位置如图。

进入巨塔最里面就是与BOSS的战斗，技能バーガトリ为前方范围攻击，防御难度不高，而周围范围攻击技ブラッドシンク的防御判定出现时机比较晚，别按早了。连续攻击的防御难度不高，很轻松就能防住。由于这里队伍等级已经是LV.5了，所以战斗肯定以连携攻击为主了，尽量攒星吧。胜利之后获得英雄的纹章，这是前往隐藏迷宫的钥匙。

镜天花 最终章

通过黑暗之门进入"胸间"最深处就是与最终BOSS肖邦的战斗，还是采用攒星连携的战术，此战如果等级够了难度不高，特别是如果女主角已经48以上习得全体加血魔法后更是不用担心。如果没学会可以上维奥拉，既能打又能加。战胜肖邦后就会迎来游戏的结局。



TIPS5 法尔赛特是唱歌时对应高音阶段的一种发声技巧，也就是我们所说的"假声"。库拉贝丝是用以表现拉丁音乐独特节奏的打击乐器，是两根棒状的木片，一般是用黑檀木做的。



研究

全成就一览

成就名称	取得方法	点数
「第一章　雨だれ」终曲	第一章结束	10
「第二章　革命」终曲	第二章结束	10
「第三章　幻想即兴曲」终曲	第三章结束	10
「第四章　华丽なる大圆舞曲」终曲	第四章结束	10
「第五章　夜想曲」终曲	第五章结束	10
「第六章　别れの曲」终曲	第六章结束	10
「第七章　英雄」终曲	第七章结束	10
「最终章　镜天花」终曲	最终章结束	10
グランドフィナーレ	10名同伴全部加入的情况下通关	70
パーティクラスLv.2解除	队伍等级达到2级	10
パーティクラスLv.3解除	队伍等级达到3级	10
パーティクラスLv.4解除	队伍等级达到4级	10
パーティクラスLv.5解除	队伍等级达到5级	10
パーティクラスLv.6解除	队伍等级达到6级	20
英雄の扉	打开隐藏迷宫的门	30
ロンド再び	在隐藏迷宫击败ロンド	50
クラベス复活	在隐藏迷宫集齐魂の欠片让クラベス复活	50
魂の开放	解放コーラス的魂魄	79
シロフォンのお宝	完成道具交换任务	80
海贼のお宝	得到海盗的宝藏	80
スコアピースコレクター	集齐全部32个スコアピース	100
サブイ样信者	集齐全部21个サブイ样相关的物品	321

难度 ★★☆☆☆

耗时 ★★★☆☆

一周目通关最多只能拿到340点成就，后面的5个成就共计660点成就必须于二周目才能取得。

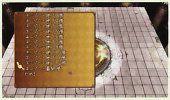
隐藏迷宫 不思议空间ユニゾン

第7章打败巨塔最上阶的BOSS后，可以拿到英雄の纹章。利用这个道具可以进入游戏的隐藏迷宫。隐藏迷宫的地点在梦幻砂丘，进入梦幻砂丘后连续往右切换4次画面，就来到了隐藏迷宫的入口。利用英雄の纹章即可进入隐藏迷宫：不思议空间ユニゾン。

进入隐藏迷宫后，在剧情中死去的クラベス将复活，不过此时的她不是完全体，当玩家离开这里时她就要离队。而玩家的任务就是在隐藏迷宫中找到7个魂の欠片，这样她就能完全复活加入队伍。这7个东西的位置如表所示。

1	1F的宝箱
2	打倒2F的BOSS
3	3F的宝箱
4	在6F花99999999元购入
5	8F的宝箱
6	打倒11F的BOSS
7	打倒最终层的BOSS

隐藏迷宫上下层的入口可以直接传回起点，而且打过的层数可以直接



传到，还算比较人性化。击败第一个BOSS可以令队伍等级上升至最后的第6级，在迷宫的4F、9F、12F各有1个スコアピース，各角色的最强武器也都是在迷宫里取得的。限于篇幅只能在下期再为大家献上地图，这里先透露一下第6层的走法。第6层是一个无限循环的迷宫，只要从传送点出去之后按左、左、下、左、上的顺序就能走出去了。

花99999999元购入的魂の欠片看似吓人，其实不难。从第11层会出现一种机器人似的敌人，打倒它就能拿到300万元。而且这种敌人的出现几率很高，所以完全没有必要担心。当玩家集齐前6个之后，来到最终层就能见到最后的BOSS，之后便可以让クラベス复活了。

二周目相关



游戏通关后可以存档，利用这个存档既可以观看结局，又可以开始二周目游戏。二周目游戏的特色如下：

★继承英雄の纹章和所有的スコアピース。

★可以自由调节队伍等级。（未打隐藏迷宫的话只能选择前5级。）

★游戏难度上升，敌人的攻击力和HP增加。

★第6章可以传送回之前打过的任何地点。

★追加新的支线任务和剧情。

二周目有时间限定的要素



想必很多人都想在二周目补完全部的隐藏要素吧！很可惜的是限于篇幅本期不能将全部隐藏要素都告诉大家。本期先将二周目有时间限定的要素告诉大家，只要大家取得了这些要素，那么只要留好二周目最后的存档，再配合下期杂志的完全研究就可以拿完全部的隐藏要素了。那么这些需要注意的要素是什么呢？请接着往下看。

支线任务：生病老爷子	第二、四、五章
支线任务：魂の开放	第五章
支线任务：物品交换的风邪药	第五章
チェレスタの森・入り口的青年的スコアピース	第五章

重点说说最后一个。当玩家拿到进入アリア神殿的钥匙后，与チェレスタの森·入り口的青年对话便能拿到1个スコアピース。但需要注意的是如果玩家进入此画面后又离开，这位青年就会从此人间蒸发。所以请大家务必小心，不放心的话不妨在用魔道书换钥匙之前存好档。这个スコアピース在一周目时也能取得，一周目已经拿到的话就不用担心了。



二周目新增スコアピース

二周目会增加7个スコアピース，除最后一个要在第7章才能取得外，其他6个从第6章开始就可以取得了。

与テヌート村的きれいなフラット合奏取得A级时的奖品。	在バロック城下町的民家接受寻找失踪者的支线任务，之后上シャープ大雪山击败老鼠BOSS。
调查镜天花の森的最深处	
调查フォルテ城下町的酒场2楼。	与カバサ大桥(须在第7章从フォルテ城下町走过来)的がっかりノート合奏获得A级评价时的奖品。
调查フォルテ城下町的宿屋旁边。	
完成フォルテ城下町的生病老爷子的支线剧情。	



TIPS6 华尔兹伯爵的名字当然来自于华尔兹，女杀手隆德的名字则来自于圆舞曲。

二周目新增合奏者

二周目从第6章开始可以传送回之前的地方，这样便能找到很多新的合奏者。其中最后两个必须于第7章才能找到。

テヌート村的きらくなフラット
テヌート村的いっぴきねこゲン(注意是只猫)
リタルダント教会的きちょうめんゴスペル
アゴゴ村的おませなフルート
サビ平原的たそがれジュジュ
ハノンの丘・北的おさんぽウラ
宿屋カンタービレ的いもうとおもいのトラン
宿屋カンタービレ的がんばりやペット
バロック城下町宿屋2F的おばあちゃんつこケーナ
バロック城下町民家的やんわりハープ(要先完成寻找失踪者的支线任务)
シャープ大雪山・ふもと的へっぽこウクレレ
フォルテ城门前的したっぱウード
フォルテ城下町宿屋的きょうさいかフィルちち
カバサ大桥的がっかりノート

支线任务：生病老爷子

这个二周目限定的支线任务只关系到一个スコアピース的取得，不过没有这个的话就解不开最后两个成就，而且这个任务一旦错过就不能发生。若不想打三周目的话还是好好看看吧！



第二章来到フォルテ城下町时，会遇到一位生病的老爷子。当波尔卡想为他用魔法疗伤时，这位老爷子惊恐地躲开了。之后在第四章见过王子后，立刻去バロック城魔法研究室找魔法研究者对话，再去城下町的宿屋二楼听老奶奶说完故事。之后在第五章要触发魂の开放的任务，这样在完成这个任务后于第6章回到フォルテ城下町再去见那位老爷子，他就会接受治疗并送你スコアピース作为报酬。

支线任务：魂の开放

此任务在二周目才能完成。第5章控制比特移动时进入海滩左边的洞内与矿封药的开发者对话，便可触发这一段剧情。之后与バロック城下町城门右边的老奶奶对话就可以得知コーラス的所在地。之后利用传送来到フェルマータの砦，用第2章拿到的砦のカギ打开砦中那个始终被锁着的门，就可以找到コーラス。与之对话便可以解放这位史上第一个被矿封药毒害的可怜者，从而解开成就并开始新的易物任务。

支线任务：海盗的宝藏

此任务在二周目才能完成。在第4章打败海盗大姊后可以拿到海贼が落とした纸。之后来到ワウ溶岩洞中央3的一朵大花前，调查地上的裂缝后就会再次与海盗大姊交战，胜利后拿到海贼が落とした纸2枚目。

来到マンドリン教会·地下洞くつ南，在分岔处往左走会看到6根柱。调查柱子的内侧会发现6 段文字，之后回到教会调查没有点灯的椅子又有情报。这样来到バロック城下町的酒店，进入藏酒室与工作人员对话，选中答案后海盗大姊会第3次前来挑战。胜利后拿到海贼が落とした纸3枚目。这时那位工作人员也会从桶上移开，调查桶可以拿到スコアピース。

最后利用传送来到ウッドブロックの林·南中央，调查可疑的路标并输入密码3214，海盗大姊会进行最后的挑战。此战胜利的话便可以拿到七星の灵符，其效果为获得经验值增加20%(全员)，并解开对应的成就。



支线任务：物品交换

物品交换的支线任务同样在二周目才能全部完成，不过考虑到一周目也能换到不错的东西，所以进行一下是没有害处的。另外这个任务与另一个支线任务魂の开放有关系，所以千万别忘了第5章触发剧情。最后的奖品是狮子神乐の铃，其作用为会心一击率大幅上升，但最大HP狂降。不过由于事关成就，所以依然不容错过。下面将以流程为序进行说明，以方便大家查找。某些道具在流程中可以拿到，如スピードシューズ、魔道书、パワーリング，这些东西同样可以用来进行物品交换。



第一章

ネズミのしっぽ	打败下水道的老鼠BOSS后获得
棒っきれ	与リタルダントの用水路最深处的少女交换
入れ歯	与リタルダント的海滩上的人交换
緑の絵の具	与アゴゴの森・北的人交换
パンツ	与アゴゴの森・南中央的画家交换

第二章

ヤギミルク	与サビ平原・湖南侧的牧羊人交换
ブタの貯金箱	与ハノンの丘・中央的人交换
スピードシューズ	与フォルテ城下町・城门前的少年交换
果物カゴ	与ハノンの丘・南的人交换

第三章

ぜんまい	与宿屋カンタービレ的人交换
からっぽのつぼ	与ウッドブロックの森・北中央的怪物交换
パワーリング	与アダージョ湿原・东侧的干鱼交换

第五章

风邪药	第5章控制比特行动时靠近自己的家会有剧情，之后用パワーリング在城内可以换到
魔道书	治好得病的人后的奖品
アリアの键	在バロック城魔法研究室用魔道书换到
ハートペンダント	在冰の神殿アリア里打败ロンド后拿到

第六章以后(以下要二周目才能进行)

锅	完成魂の开放的支线任务
ヤギ锅	在テヌート村找一位老奶奶
引换券	与サビ平原・湖南侧的牧羊人交换
ハチミツ	与ハノンの丘・中央的商人交换，之后回バロック城魔法研究室得知需要找到アゴゴのフン
アゴゴのフン	与アゴゴ村的少年对话，得知要用20种不同的怪物照片来换アゴゴのフン。完成任务后就可以拿到アゴゴのフン了
ヘンカンディィ	把ハチミツ和アゴゴのフン都交给バロック城魔法研究室的人就可以拿到
ガラス玉	与ハノンの丘・中央的商人交换
宝玉	先与バロック城下町的神父对话，然后去アリア神殿顶层找神官，可以得到完整的宝玉。
狮子神乐の铃	在第7章的光る键盘の塔シロフォン的顶层可以找到谜之物体，把宝玉放进去就可以完成整个物品交换的支线任务。

最强之剑 二周目第七章，利用从テヌート村的きらくなフラット处换到的スコアピース，可以从フォルテ城下町・宿屋的きょうさいかフィルちち处换到阿尔弗雷特的武器シルバスター。其攻击力为240，附加攻击时间增加和必定会心一击的效果，可谓游戏中的最强武器。



塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	A·RPG
NDS セルダの传说 梦幻の砂时计		日版
2007年6月23日	1～2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 火云 协力 阳光计划成员 积木 美编 anubis

作为DS上首款塞尔达系列的新作，游戏大幅度地利用了触摸屏和双屏的设计，使游戏乐趣倍增。本作保留了系列的优良传统，多种的机关，充满想象力的迷题，丰富的收集要素等。画面采用了动画渲染的效果，感觉清新流畅，在DS的游戏画面中属于上等。故事讲述了在《风之杖》之后，打败魔王拯救了公主的林克，与继续当海贼的泰特拉一起在海上展开一场新的冒险。在发现幽灵船的同时，泰特拉又被坏人捉走了，于是林克又再次踏上拯救公主之路。快拿起这一款万众瞩目的暑期巨作，与林克一起在海上展开清爽的夏日之旅吧！

基本操作

游戏的全部操作都可以用1支触控笔来进行，如果能配合快捷键一起使用，操作将会更加方便。本作有个比较细心的设定就是，只要点击汉字就会出现平假名，即读音，可以看出任天堂针对NDS用户群做出的细心调整(不过对于中国玩家来说貌似没什么用)。

按键操作	
十字键←、Y	打开主菜单，主菜单上分别有记录、收集菜单、海图、地图
十字键→、A	打开道具菜单
十字键↓、B	切换地图到上／下屏
L、R	使用选定的道具
START	暂停／剧情时按START键后再点击右上角的“>>”可以跳过情节
SELECT	打开收集菜单，可查看贵重物品、装备、船零件以及捕鱼的收集情况等

行走

用触控笔点击控制林克的行走方向，感觉就是跟着精灵走一样(有些类似于《黄昏公主》的操作)，点击离林克近的地方就是慢走，点击远的地方就是快跑。用触控笔在屏幕边上画圈，林克就会做出翻滚。

调查

想调查物品只需在屏幕上点击该物品即可，举起桶、罐、石头等然后摔烂它可以得到各种各样的道具。

体力

游戏初期有3颗心，每消灭一个BOSS就能获得1个“心之容器”(ハートの器)增加HP的上限，后期还能在商人处购得。

攻击

分为三种形式，一种是突击，点击敌人即可；第二种是挥剑，用触控笔快速划过敌人；第三种是回旋斩，快速画圈即可，但是连续转4圈的话林克会进入晕眩状态。



地图

玩家可以随意在地图上作标记或者做笔记，为在迷宫中解谜带来了极大的方便。而航海地图总共有四张，有些岛屿没有标记在海图上，玩家可以在大海上发现新的岛屿。

防御

在本作中游戏初期就能购入盾牌，它能抵挡轻微的攻击，例如箭击或小怪物的撞击等。

航海

取得海图后就可以在大海上航行。在海图上画出航行的路线，船就会根据路线行驶。海上有各式各样的敌人，或小型的龙卷风，都可以用大炮轰掉，点击画面下方的箭头还可以使船跳起来避开障碍或鲨鱼的攻击。

推箱子

迷宫中有图案的箱子是可以推动的，用触控笔点击箱子，再点击指示方向的箭头就可以了；风之岛上的喷风机也是，推到合适的位置上就能跳到比较远的地方上；圆形的岩石头从高处滚下来还可以砸碎障碍物或敌人。

道具菜单

回复药总共有两种，红色瓶子能回复6颗红心；紫色的能回复8颗红心，而且在死掉的时候还会自动复活。但是身上只能带2个回复药，只要在冒险时多砍草和怪物，或砸箱砸罐挖地来补血，由于本作的难度比较低，所以基本用不上药瓶来补充体力。

在本作中既可解开机关又可对付敌人的共有七种道具，分别是回旋镖、炸弹、弓箭、老鼠炸弹、飞爪、锤子、铁锹等，在迷宫中解谜时它们都是不可或缺的东西。

■ **回旋镖**：使用时画出回力镖的飞行路线，可以转弯，无法穿越障碍物，飞行距离中。

■ **炸弹**：初期最多能带上10个，可以炸开有裂缝的墙壁或部分障碍物，投掷距离较短。

■ **弓箭**：初期最多20支箭，使用时点击射出方向，射箭距离中。

老鼠炸弹：初期最多能带上10个，可以通过墙洞炸开机关或敌人，也可以行走在浮沙上，行走距离较长。

■ **飞爪**：可以钩住远处的物体，如果物体较重，林克则会被拉过去；如果物体较轻，则会把物件钩过来，投掷距离中。

■ **锤子**：重击地面的物体，例如变形的开关、跳板、方块等。

■ **铁锹**：可以用它来铲起地面的泥土，主要用来铲开喷风口，有时会挖到好东西哦。

二人对战模式

通过NDS的无线Wi-Fi联机可进行二人对战。玩家可选择控制林克或3个幻影守卫。选择林克的玩家需把金三角放到自己的红色领域中就能得分。金三角分别有大中小三种，越大就会越重，行走速度就会越慢，但分数会越高。如果捡到红三角和蓝三角的话，将其放进红色领域中，就会变为1个金三角。

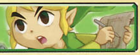
而选择幻影守卫的玩家需打倒林克，点击其中一个守卫，然后在地图上画出路线，守卫就会按照路线行走，如果想停止走动，再点击一下守卫即可。按L、R键可切换三个守卫的视角。幻影守卫不能进入神圣领域，走近林克后就会自动攻击，打倒林克后就会攻守交替，即如果本来选择幻影守卫的，就会转为操控林克。

上屏幕的上面会显示玩家的所得分数，下面的沙漏则显示限制时间。时间为0后就会攻守交替。3局定胜负，最终取得分数最高的一方胜利。除此之外还有辅助道具，玩家可以捡到与自组同色的道具，如果碰到对方组的道具可以破坏它。



©2007 Nintendo.

收集菜单



精灵之源

本作总共有力、智慧、勇气三种属性的精灵，分别有与之对应的力之源、智慧之源以及勇气之源的三种石头。解开了精灵的封印之后，相应的石头只要收集了10个，就能到西南海域西南方的ほこらの岛(海图上没标记，要自己寻找)中让对应的精灵升级，例如有10个力之源，就能让力之精灵升到lv1。只要精灵升到1级，就可以在收集菜单中选择使用精灵来辅助林克。每种石头最多有20个，精灵可以升2级。



力之精灵	使刀剑附上火炎，提升攻击力
智慧之精灵	增强盾的防御力，还能反弹弱小的敌人使其晕眩
勇气之精灵	挥动剑时发出冲击波

藏宝图

在游戏中可取得带有红×标记的藏宝图。在获得吊臂之后，将船驶到标记红×的地方，就可以捞宝物了。注意在掏宝的过程中，吊臂碰到铁球炸弹或礁壁就会受到损伤，拉动画面下方的横条能避开障碍，上下拉时可加快或降低速度。



如果吊臂受到损伤，可在メルカ岛的码头旁边的造船所中付钱修理。

幻影沙漏

游戏中的重要物品，虽然本作的副标题为《幻影沙漏》，但能够使用这个重要物品的地方也只限制与海王神殿与最终BOSS战，实在是有些可惜。海王神殿中除了紫色的神圣领域，幻影沙漏也能使林克不会受到减少体力的诅咒。只要站在神圣领域内沙漏的时间就会停止，如果沙漏的时间用尽，林克的体力就会逐渐减少。



每打败一个BOSS就能获得时之沙，从海底捞上来的宝箱中也能取得时之沙来延长沙漏的时间。

船的组装

在游戏中取得船的零件之后，在造船所中可更换零件。总共有8种零件，8种零件可组成1套，共有9套。更换的零件若属于同一套零件，船的耐久力就会相应的提升。



宝物

在游戏中只靠挖地砸罐打怪是很难发财的，这时得靠宝物了。在メルカ岛上的宝物鉴定屋中可卖掉宝物来换钱，而且在这里也可以卖掉多余的船零件。宝物总共有8种，分别是ももいろのサンゴ(150)、パールのネックレス(50)、黑パールのネックレス(800)、ゾーラのうろこ(150)、ゴロンの　物(150)、ルトのかんむり(50)、ジークロックの羽(150)、王家の指轮(1500)。因为有时能在商人处购入，以上卖出的价格可作为参考。

梦幻的旅程，辽阔的大海





"这是一个发生在不久之前的故事。

海贼团的头目泰特拉是一名美丽活泼的少女。

泰特拉在广阔的大海上冒险途中遇上了绿衣少年，他们成为了同伴。

在古代遗迹中，泰特拉发现自己原来是被魔王毁灭了的王国——海拉尔的公主塞尔达。

这时，魔王把塞尔达公主捉走并想夺取其神圣之力。

于是，少年踏上了拯救公主的冒险旅程……

最终，少年得到了勇者的力量，打败了魔王，拯救了公主。

海拉尔恢复和平后，少年与公主展开了旅程的新篇章。"

海贼团船员得意洋洋地讲述自己制作的连环画剧。因这乏味的故事而在一旁打起盹来的正是故事中的当事人绿衣少年林克。又是和平的一天，泰特拉这次率领着海贼团前来传闻有幽灵船出没的海域。传说这片海域是由大精灵海王所统治的，迄今已经有不少船只在这一带失踪。然而，泰特拉深信这是海贼的恶作剧，不久海上蔓延起一片浓雾，幽灵船真的出现了！无畏的泰特拉跳上幽灵船誓要揭开"幽灵"的真面目。一声响雷，伴随着泰特拉的悲鸣，心急如焚的林克欲想跳到幽灵船上救人，可惜不慎跌到海中。昏迷的林克仿佛听到逐渐被黑暗旋涡吞噬的泰特拉的求救声……



メルカ岛

剧情概述

林克漂流到梅尔卡岛，被名叫雪拉的妖精相救。雪拉失去了过去的记忆，被住在岛上的老爷爷希旺收留，希旺可能知道有关幽灵船的事，于是雪拉便带他去希旺的家中。希旺忠告林克不要接近幽灵船，因为从未有人能够去了以后平安回来，要去也只会是白白送死。习惯了为公主上刀山下火海的林克当然毫无退缩之意，于是希旺指引他到东部的港口城镇找一位名叫莱因巴克的船长，他可能知道幽灵船的线索。雪拉决定为林克带路，沿途得知岛上最近频频发生地震，城外的怪物也增加了不少。

来到港口城镇后，从酒吧老板口中得知莱因巴克去了北部山上的海王神殿。传闻进入海王神殿后精气就会被吸走，因此没镇民敢接近那里。林克和雪拉来到神殿后发现了不少尸体，看来这里确实是个不祥之地。林克很快就找到了被陷阱围困的莱因巴克，林克一刻也不敢怠慢，把莱因巴克救了出来。原来这个贪婪的大叔是为了幽灵船上的财宝而来到神殿寻找线索的，得知林克是为了救同伴而寻找幽灵船，便利用他涉险进入神殿内部。林克在深处取得了航海地图，回到港口得到希旺的指引，航海地图上所标记的力量之纹章指示的位置正是火之岛，并得知火之岛上住着名叫福琼的预言家。福琼可能知道关于幽灵船的事，希旺想让雪拉到外面冒险寻回失去的记忆，借助莱因巴克的船，两人一妖各怀目的向着火之岛进发。



心之容器

本作取消了心之碎片的收集，流程中每打到一个BOSS都可以获得一个心之容器。除此之外还有六个心之容器，它们的取得方法分别是：①射箭游戏获得2000分②迷宫游戏完成高级难度③剑术游戏100分以上④钓鱼游戏钓到传说之鱼⑤假面船上1500Z购得⑥メルカ岛商店2000Z购得。

流程简介



在岸边醒来后可以先使用触控笔控制林克在附近转转熟悉一下操作，帮助农场的大叔清理木栏之内的石头可以获得奖励（先别高兴，在我告诉你奖励只有1 Z 之前……）。去牧场右侧的小屋向希旺（シーワン）老爷爷求助，被告知港町中的船长也许能够为他们解答幽灵船的疑问。倒霉的事再次发生，前往小镇的木桥被地震毁坏，而另一条道路上魔物横行，要想通过手中必须要有件武器防身。进入右侧的山洞，这里是老爷子的仓库，据说里边放着希旺老爷爷的宝剑，调查石门前的提示牌遇到游戏中的第一个谜题。这里要在提示牌上写出海岸边椰子树的数目，答案是7。拿到剑后被老爷子强制上了一堂剑术教学课，有了宝剑在手，那些挡路的怪物自然不在话下，从上方的小路进入山洞。

进入山洞后第一道大门的钥匙就藏在右侧的宝箱之中，第二道门就有些技术含量了，要按照一定的顺序拉下门前的四个拉杆才可以获得钥匙，拉动顺序的提示在左右两侧通道中的石板上，正确的顺序应该是2→1→4→3（从左向右）。2F的钥匙被一只老鼠偷走，它会在两个老鼠洞之间窜来窜去，看到一旁的石块了吗，用它堵住左边的洞口后藏在大门的附近，等待老鼠从另一侧洞口跑到这里后立刻堵住它的去路即可获得钥匙。

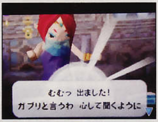
出洞口在港町的码头发生剧情后在酒吧中得到海王神殿的消息，从港町上方的道路即可到达海王神殿，如果手中有富裕的钱，不妨在离开前从商店买一个盾牌防身（80Z）。刚进入迷宫就发现被困住的船长，他告诉林克迷宫中紫色区域为安全地带，而其他时地方林克的HP会慢慢下降，迷宫中的罐子内有大量的红心，所以也不必过于担心HP不足。击打地图中部紫色区域内的晶球放出船长再返回入口处，从船长那里获得小钥匙，打开中部的门后要在限定时间内击打上方左右两个紫色地带中的晶球才可以打开上方中部的大门，从中获得海图后离开神殿返回港口。（只有得到海图后才可以驾船到达相应的海域，海域中还藏有海图中没有的海岛，在海上发现它们后才会在海图中标记出来。）



火の岛

剧情概述

来到火之岛后，胆小的莱因巴克借口修船，让林克和雪拉去寻找预言家福琼。走着走着遇见了幽灵，原来他是预言家福琼的仆人卡斯兹克，得知福琼被困在小屋里。经过卡斯兹克的指点，成功救出了福琼。问及幽灵船之时，得知幽灵船曾到过这里，为了避难福琼才躲到这里来。得救的福琼答应帮林克占卜未来。福琼预言道：“若要找到幽灵船，汝要与邪恶的黑暗力量





对抗。”并指引林克前往位于山顶的炎之神殿，只要消灭了神殿的黑暗力量，林克就能获得“开辟希望之路的力量”。

来到神殿深处，打倒支配着炎之神殿的火焰幻术师后，把封印在黑暗之中的原为仕奉大精灵海王的力之精灵利夫成功解放出来，利夫为了寻回海王，决定助林克一臂之力。回到福琼那里，她告知林克只要集齐了“力、智慧、勇气”三大精灵，就能找到幽灵船，并指示林克他们在梅尔卡岛的海王神殿中就能找出余下的两大精灵的所在地。

BOSS 火焰幻术师

到达4F调查入口出左侧的石板开启传送点。进入房间后在一个圆形的场地内开始与幻术师的战斗。战斗开始后幻术师会变成三个分身，此时攻击他的分身是没有任何效果的，我们要控制林克使用回旋镖一次性按照一只角→两只角→三只角的顺序将他们击中才可将幻术师打回原形（从地图上可以清楚地观察到分身头上的角数），攻击这个形态下的幻术师才可以对其造成真正的伤害，不过要注意在这个形态下的幻术师会不停地发射从天而降的岩石攻击，此招看准地上的影子也不难回避。如果HP不足时可以靠打破场地周围的罐子来补充。



流程简介



在港口将海图右下角岛屿上的颜料刮去出现火之岛的纹章，航海抵达火之岛后进入占卜师的房间，在地下室呼唤房内的人（没错，是真的呼唤，冲着麦克风喊一嗓子吧），接下来要找到岛屿上三处有灯台的地点并返回地下室将三处地点在门口的提示牌上标记出来。根据占卜师的提示来到岛屿中央的炎之神殿的门前，对着麦克风将门口的两根蜡烛吹灭即可开启炎之神殿的大门。

进入神殿后跳过平台来到地图右下方的房间内，消灭所有的敌人后在宝箱中获得小钥匙，用钥匙打开中部右侧的门，在这之前别忘了将门旁提示牌上的路线标记在地图上，因为下一个房间的地板会突然消失，只有提示牌上的路线才能到达中部的最上方，使用回旋斩将四个晶球击亮后通往2F的门被打开。将一间房间内的全部敌人消灭和获得回旋镖，使用回旋镖击打房间右侧平台上的晶球即可将去路上的火焰熄灭，从2F的出口下到1F的另一侧，站在红色石柱外使用回旋镖击打里面的晶球将红色石柱升起，蓝色石柱降下，接下来出现的有火焰包围的骷髅头必须要先使用回旋镖将火焰消除后再使用剑攻击才能将其消灭。来到2F的另一侧把下方的两个拉杆都拉下才能进入上方藏有钥匙的房间，站在门口等待老鼠经过时用回旋镖干掉它拿到钥匙，前方红蓝石柱依旧可以使用回旋镖击打晶球的手段通过。3F先去地图右下角按照提示牌的提示在地图右上角上标出顺序，吹灭火墙旁的两根蜡烛使火墙熄灭，进入房间后使用回旋镖按照提示牌上的顺序击打四个晶球（要将回旋镖扔出去一次性顺序击中晶球，考验你一笔画基本功的时刻来了），利用回旋镖取得出现的钥匙。把地图左侧需要将敌人全部消灭才能打开前进的道路，使用回旋镖将地图左上角房间内的蜡烛全部点亮即可在地图中央上方的房间内获得打开BOSS房间的钥匙。



大回旋斩 习得大回旋斩的前提是获得剑圣卷轴，需要完成一个交换的过程才可以获得：东北海域的旅人船消灭怪物与艺术家对话→西北海域旅人船对话→东南海域旅人船内与左下角的人对话→西南海域旅人船对话→西北海域ボヌン岛发现钓鱼的老人不见了，在东南海域新出现的旅人船内找到他，对话后返回ボヌン岛即可。

剧情概述

回到梅尔卡岛后，大家正愁着怎么突破吸收人类精气的海王神殿时，希旺前来告知林克在祭檀处可取得大精灵海王的力量结晶——幻影沙漏，现在力之精灵的复活使沙漏重新取得力量，利用它就能在限定时间内不受诅咒的侵害，林克便可趁机进入神殿内获取航海地图，寻找其他两大精灵。看来希旺爷爷的身分并不普通，不过他表示现在还不是时候，时机一到，便会道出真相。林克小心避过守卫的梦幻骑士，加上幻影沙漏的庇护，很快便潜入内部，获得了西北部的航海地图。吹开地图上的灰尘，显示出智慧之纹章的标记，正是智慧之精灵的所在地——风之岛。



メルカ岛

流程简介

在与占卜师对话后乘船返回メルカ岛的海王神殿，在祭坛前获得“幻影沙漏”。进入海王神殿B1后沙漏开始计时，我们要在10分钟内完成迷宫。迷宫内会出现新的敌人——梦幻骑士，我们在前进的过程中如果被他们发现(地图上会标出他们的视野范围)并被抓到就被扣除一定时间并回到该层的入口处，地图上紫色的区域是安全地带，站在这里不会被发现，沙漏的时间也不会减少。B1中先到右上角击打晶球，然后马上赶到地图中央的最下方使用回旋镖将另一根蜡烛点亮熄灭前方的火焰，踩下地面的机关后即可打开藏有钥匙的门。B2中要先去骑士的下方击打晶球吸引他的注意，然后从上方绕到他最初的位置拉下拉杆，击打拉杆左侧的晶球后钥匙出现，迅速通过火墙来到本层的左侧。站在左侧火墙前使用回旋镖击打下方的晶球将火焰熄灭，躲开骑士的视线到达放置钥匙房间的右侧，站在机关上使用回旋镖得到钥匙。B3先去地图左上角的紫色区域在宝箱中获得三角水晶，将它安全放置在中央的圣坛上；第二把三角水晶在地图右下角的紫色区域，由于右侧有骑士与地面突刺机关的干扰，所以运送三角水晶的难度比较大，我们可以现将左下角的拉杆拉出，然后进入开启的门中在骑士经过时踩下机关即可使他掉入陷阱之中，捡起骑士身上掉下的钥匙打开左下角的门后在宝箱中得到第三把三角水晶。获得“西北の海图”





后，在房间内点亮传送点从传送点返回神殿的入口处。

回到港口把海图拿给船长看，将海图上的污渍吹去发现海图上风之岛的纹章，由于去西北海域的海路上有大量的礁石挡路，所以林克现在还无法到达那里。乘船来到メルカ岛左下方的大炮岛，绕了一个大圈后在码头房间的另一侧找到了锻造师(路上挡路的石头需要用炸弹花将它们炸碎才能通过)，花50Z从他那里买到大炮，乘船使用大炮轰掉拦路的礁石后发现幽灵船，追到西北海域去因为雾太大而迷失了方向。没有办法的林克只有先到西南海域的モルデ岛看看能不能找到突破浓雾的方法。

风の岛

流程简介



从村民的口中得知村中有人曾经成功的穿越过那些浓雾，在洞口旁的房间内与一位青年对话，原来正是他的父亲穿越过浓雾，而穿过浓雾的方法就在村子中的密室当中。进入山洞跳跃一连串的平台后要对付一个从水中跳出手持盾牌的大家伙，正面的攻击基本都会被他防御，等待他攻击的空隙猛攻其后背才可以打败他，另一种比较省时的方法就是直接使用回旋镖攻击他的后背使其产生硬直。使用炸弹花炸开有裂缝的墙壁，进入密室从宝箱中得到铁锹并在桌子上的书中发现提示。找到岛屿上四处航海日志的石碑，将它们分别在地图上作出记号，然后将对角线上的两个石碑相连，在两条直线的交汇处的椰子树下使用铁锹即可挖出一个洞穴，跳下洞穴对着墙上航海图上的线路在地图上标记出正确的线路，房间外有纹章标记的门现在还不能进入。返回港口与船长对话再次向风之岛进发。

按照绘制的路线图航行终于穿过了浓雾，由于有浓雾的海面上视线非常恶劣，能见度很低，所以一定要小心突然出现在眼前的炸药桶与怪物。岛上不时会有狂风吹过，注意不要被风吹进海中，从地图的下方一路小心跳跃前进，中途几个比较宽的平台需要借助顺风的力量才可以跳过去，中途墙上的裂缝处用炸弹花可以炸出一间密室，进入后在墙上发现一副航海路线图，老规矩，照着它在自己的海图上标记一下吧。土地上有裂纹的地方都可以使用铁锹挖出东西，从地图上左侧的洞口进入后走出洞穴即可来到岛屿右侧洞口外(将洞中的所有敌人消灭后可以获得一幅藏宝图)。地上土穴中喷出的风柱可以将林克带到更高的地方，挖开被土覆盖的土穴可以形成风柱，当然也可以使用铁锹将土穴盖住使风柱消失。来到地图左上角的提示牌前按照提示在地图上标出需要吹动的三个风车的位置，下一步就是将三个风车转动起来了(没错，您要亲自用嘴吹起将其转动起来)，风车附近地面下的沙虫非常讨厌，他们会从地面下方钻出袭击林克，不过沙虫们的智商明显不高，即使我们在地面上扔个炸弹他们也会照单全收。将三座风车转动起来后风之神殿前的强风就会消失。

进入风之神殿在左侧四根柱子中间将炸弹花扔到对面有纹章的地面，爆炸后石桥升起。从下方的断桥来到放置吹出强风的炮台处，将炮台推到下方印有纹章的地板上，借着强风跳到对面即可到达B1。进入B1后需要对付三个伪装成岩石的敌人，地图上可以清楚的看到他们的位置，用炸弹花将敌人身上的岩石炸碎后，他们就不足为惧了。踩下地图中部的机关打开前方的大门，将石块推到第二处风口上(从上向下数)，再站到下方的风口上即可通过此处。B2按照中央平台提示牌上的标记将迷宫中相应位置上的土穴挖开即可打开本层的两扇门，分别进入两扇门中将B1两边的炮台推到正确的位置转动风车后获得钥匙。用钥匙打开B2右上角的房门，在宝箱中获得10颗炸弹。用炸弹将本层左上角的墙炸开，房间内的机关需要将炸弹扔在风柱上引爆其他的炸弹花才可以通过，下方有黑白格子标记的墙壁也可以使用炸弹炸开。来到1F即可在宝箱中得到BOSS钥匙。

剧情概述

林克在莫尔迪岛找到了曾到过风之岛的渔夫罗曼蒂克的儿子罗马尼，他告诉林克在父亲的隐藏的屋子里也许能找到前往北海的方法。在四块记载着罗曼蒂克的航海日志的石碑的交汇处挖出了一条地道，找到隐藏的家，取得了通往北海的路线图。穿过重重浓雾，林克他们终于到达了风之岛。在智慧神殿深处打败操纵龙卷风的魔物后，魔物顿时化为幻影沙漏的时之沙，智慧之精灵内莉的封印也随之解开了。

BOSS 龙卷魔空鱼

大部分时间BOSS都漂浮在上屏，我们可以通过地上的影子来判断它所处的位置。章鱼的攻击手段只有两种，一种是发射许多个贴在地面的风柱，看准风柱的移动方向即可轻松回避；另一种攻击方式是从天上向林克发动俯冲攻击，由于BOSS的速度比较慢，注意不要站在场地的边缘即可。地面上的三个风孔会间断地喷出风柱，当BOSS移动到风柱下方时是最佳的攻击时间，此时将炸弹或炸弹花扔在风柱上就可以将BOSS从天空炸到地面，抓住机会上前狂攻即可。

射箭游戏

游戏中后期收到罗马尼的来信后返回モルデ岛，在右侧的屋子就可以参加射箭游戏。每局的费用为20Z，时间限制为70秒，射中幽灵的木板在可以获得分数，但是射中有小女孩的木板会减分，木板翻过来时才有攻击判定。

三个孤岛

流程简介

从风之神殿出来后回到码头，船长告诉林克先回海王神殿看看。出航后先别急着回到メルカ岛，还记得在风之岛炸开墙壁后在密室中得到的航海图吧，现在就去图上标记的三个点转转了。到达最上方的标记处会发现一个小岛——サウズの岛，岛屿的地面上有四块白色的石板，将四块石板在地图上做好标



记，然后将左边两个石板相连，右边的石板与石板相连，在两条直线延长线的交汇点挖掘即可获得藏宝图。下一个目的地是中央的ボヌン岛，在上方的房屋内了解到人鱼的消息，出屋会在海中看到人鱼，使用回旋镖将其砸晕，回到屋子与老人对话后即可得到钓竿(航海时，移动到有鱼形的阴影处即可钓鱼)。下方的名も无き岛需要自己将地图画出，画出地图后你会发现岛屿的形状像是一个正在喷水的鲸鱼，而岛屿中央的石碑的提示是“お・し・お・ひ・れ・め”(尾巴、水柱、鱼鳍、眼睛)，按照这个顺序击打岛屿上右上→左上→中部→左中的石碑，进入岛屿中央的



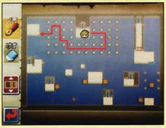
洞穴获得道具“カエルのラシン盘”(航海时遇到金色的青蛙时用大炮打中它，它会给林克一个图案，在カエルのラシン盘画出图案即可返回相应的海域)。

海王の神殿

流程简介

回到海王神殿利用新获得的精灵的能力将下层的大门打开来到B4(利用炸弹炸开墙壁或石头可以节约不少时间)，此层会出现新的守护者，它们发现目标后会缠着林克，被缠住的林克行动会变得非常缓慢，如果不小心被发现要立刻躲到最近的紫色区域(圣域)内。首先用回旋镖击打右下方的晶球，使前方的强风消失，然后再使用回旋镖将下方的探知器击昏，来到左侧将墙壁炸碎后击打里面的晶球后钥匙前方的铁刺消失。B5中没有守卫，也没有可以藏身的圣域，每进入一个房间后都要强制进行一场战斗，将敌人全部消灭才可能通过房间，与敌人战斗时多注意剩余时间，在此层不能耽误过多的时间。B6左右两侧各分布着三个圣域，每个圣域内都有一块石板，左上的石板编号为1、右上为2、左下为3、右下为4(不要调查左侧中部的石板，它会召唤出2个守卫)，在地图中部下侧的门前按照1→2→3→4→1的顺序将门上的四个顶点相连即可画出一个沙漏的形状打开大门。在门内获得“勇气の纹章”的航海图，调出西南海域的海图后将NDS的盖子合上即可在海图上标记出勇气纹章的位置。

从神殿返回村子调查邮箱会收到大炮岛的来信，乘船去大炮岛即可为船装备上“サルベージアーム”(装备的费用取决于你对着话筒喊得音声的大小，声音越大费用越低，当然，至于喊什么就随你的便了……)，从此之后就可以在海上打捞宝藏了。



剧情概述

回到梅尔卡岛的海王神殿，找到了印有勇气之纹章标记的石板地图，并得到提示，只要拥有太阳之键，就能打开勇气神殿的大门。雪拉觉得这块石板地图似曾相识，并建议林克将它与第一张海图对照，画出标记。虽然大家都不清楚太阳之键究竟是什么，现在也只有前去标记的地方查看一下。看来太阳之键可能是沉到海底里去了，还好大炮岛里有吊臂卖，把太阳之键吊上来后，打败徘徊在莫尔迪岛附近的海怪，打开位于莫尔迪岛的勇气神殿的大门。林克来到神殿内部打倒了镇守的魔物，使它化为幻影沙漏中的时之沙。然而解开了封印的勇气之精灵竟跟雪拉一模一样，奇怪的是勇气之精灵一副无精打采的样子，什么话也没说。



▲没想到陪同林克在海上漂泊已久的精灵雪拉居然就是勇气之精灵。

モルデ岛

流程简介



在勇气纹章标记的位置打捞获得“太阳のカギ”，拿着钥匙再次返回モルデ岛。在途抵达岛屿的海路上会出现一个海怪拦路，攻击它的眼睛即可。再次挖出椰子树下方的洞口，跳入后使用钥匙将门打开。将神殿附近的三座石像的光束都照射在神殿的大门上才可以将门开启。

勇气神殿1F的左侧暂时不能通过，在右侧躲过滚动的铁刺拿到钥匙，开门后解决掉两只蜈蚣顺着楼梯来到B1。跳上移动的平台从另一侧返回1F(中途使用回旋镖击打上方的晶球)，遇到一个大耳朵的黄色兔子时对着话筒大喊再攻击它才能获得钥匙。2F按照上→下→右→左的顺序拉出拉杆获得四角形的水晶，将其搬回1F放入蓝色的凹槽上打开通向B1的通道。按照图上的路线通过看不见的道路得到弓箭，使用弓箭射击旁边的眼睛出现新的通道，通过通道将一个类似弓箭状晶球的箭头方向对准右边，使用弓箭后射中中部的晶球。返回1F把四角形的水晶取出再放到左下方蓝色的凹槽内打开通往2F的通路。在2F中使用弓箭将对面平台上的炮台全部消灭后继续前行。从1F下到B1的下方，站在移动平台上使用回旋镖将右侧的留个灯台全部点燃后跳上右上方的平台，将弓箭状的晶球对准左侧发射弓箭降下红色的石柱(对准上方发射弓箭还可以获得一个宝箱)。2F中需要自己画出平台前进的道路，怎么画都行，不过要能够按照上→下→右→左的顺序射击场景中的四只眼睛(不必一笔画出线路，也不要画角度太大的转弯)。

BOSS 甲壳巨大虫

BOSS是一个巨大的隐身寄居蟹，上屏是寄居蟹的视野，我们可以通过上屏幕来判断BOSS所处的位置。当林克出现在寄居蟹的视野中时，立刻使用弓箭朝着寄居蟹的方向射击，就可以消除它的隐身状态，使用宝剑将现身后寄居蟹甲壳上的蓝色蘑菇全部打掉即可破坏它的甲壳。没有了甲壳的寄居蟹就非常好对付了，它会防御林克的正面攻击，利用BOSS防御时的硬直时间绕到它的尾部狂攻，用不了几个回合即可结束战斗。BOSS身旁的几只小螃蟹威胁不大，完全可以无视它们全力对付寄居蟹。

剧情概述

回到码头时，发现希旺爷爷也来到了莫尔迪岛，并告知雪拉它并不是一只普通的妖精，而是拥有神圣之力的精灵，只因失去了记忆而失去了力量。于是，希旺把刚才解开封印的精灵与雪拉结合起来，原来雪拉正是勇气之精灵。集齐三大精灵后，终于可以寻找幽灵船了。在希旺的指导下，雪拉听到了被捉走的泰特拉的求救声以及黑暗之源幽灵船的位置，但是希旺还是不愿道出自己的真实身分……刚离开莫尔迪岛时，遇上了好像与莱因巴克有什么过节的女海盗乔琳，很快就被她打到船上来了。船驶到北海雾区时导航系统突然停止运作，于是便决定由三大精灵为林克在浓雾中引路。

钓鱼游戏

在ボヌン岛与钓鱼老人对话后获得钓竿就可以在海上钓鱼了，吊起了大鱼“アマシイラ”去找老人对话后即可获得新的钓饵。拿到新的钓饵后钓到“ハンモンカジキ”，返回与老人对话就会得到“ナゾの鱼影”的消息，在海上大一些的鱼阴影处就有可能钓到传说中“ポシードン”的了。

幽灵船

流程简介

从港口出发后遭遇女海盗的袭击，与女海盗战斗时不要贸然进攻，利用她蓄力攻击后的硬直时间上前砍她一剑后再等待下一次的机会，攻击女海盗三次之后即可与她拼剑。战胜女海盗后乘船来到西北海图的浓雾海域，由精灵们引路终于发现了浓雾中的幽灵船(精灵中闪耀的方向为幽灵船的方位)。在B1最左侧救到一名女孩，并接受她的委托去救她的三个姐妹，利用回旋镖击打上方铁桶围绕着的晶球在右上角的房间内救出蓝衣女孩，如果女孩受到惊吓或与林克的距离过远时她们会停止前进，只有再次返回与她对话才可以使其继续前进，带着她返回红衣女孩的房间(中途需要将三角形的水晶放进凹槽之内熄灭火焰)。B2中会出现类似于梦幻骑士的地狱亡者，躲在紫色的区域内同样可以躲避他的视线，在左侧上方的房间内发现黄衣女孩(不要去碰她右侧紫色区域内靠左边的宝箱，因为会出现新的地狱亡者)，拿到圆形水晶后将女孩送回B1。从B2左侧的楼梯可以下到B3，最后一位女孩藏在B3左上方房间内那个晃动的铁桶之中，按照4→1→5→2→3(从左向右)的顺序拉下拉杆(提示在地图中央紫色区域的石板上)，把地图中部的油桶清理后发现地面上的机关，救到女孩后得到用弓射地狱亡者的背部能让他暂时晕阙一段时间的提示，救出四姐妹后发生BOSS战。



▲千辛万苦救出来的四姐妹利用了林克的好心肠。

BOSS 地狱四姐妹

本场BOSS战四姐妹一直飞在空中，她们中会有一人负责向地面发射"地狱の排球"，其他人则会发射不间断的光线攻击，由于射程有限，所以站在场地的最下方就不会被光线击中。挥动剑可以将地狱排球发射回去，但是要注意比普通排球略大一些的排球不能反击，因为此种排球受到攻击后会分散成四个光球。依次将红、绿、紫三姐妹消灭掉后，黄色蝙蝠会一次发射出三个排球，只有最右侧的排球可以反弹，多与她僵持几个回合后即可获得战斗的胜利。战斗后获得"幽灵のカギ"。返回B2使用钥匙打开幽灵门发生剧情。

剧情概述

终于，一心前来拯救泰特拉的林克以及眼中只有财宝的莱因巴克踏上了幽灵船。虽然有宝藏的诱惑，可是幽灵船那诡异的气息使胆小的莱因巴克还是选择利用林克打头阵。林克在船里遇到了也是被捉到船上来的名门丘伯斯家的小姐，她请求林克去救出其他三位姐姐。看来船上还有其他的生还者，林克答应了她的要求，而且说不定对救出泰特拉有所帮助。丘伯斯小姐还告诉林克被捉来的人都囚禁在地底，而且有可怕的地狱亡者看守着。林克小心翼翼地救出了丘伯斯家的四姐妹，可是仍不见泰特拉的踪影。此时，四姐妹眼看林克没有中她们的陷阱，便露出了真面目，原来她们是魔界四姐妹……

在救出泰特拉之时，林克发现她已经被幽灵船吸走了神圣之力而成了石头。当林克深受严重打击之际，希旺爷爷也来到了幽灵船上，他为林克的勇气所感动，于是道出了自己的真正身分。原来希旺正是大精灵海王，他还带了连环画册生动地向林克他们讲述事件真相……数年前可怕的妖怪贝兰姆突然在海上出现了，它能吸收神圣之力，而这个世界一切物质的源泉正是神圣之力，海王的时之沙也都是由强大的神圣之力创造出来的，所以贝兰姆的目标正是海王身上强大的神圣之力。海王的攻击也只会作为神圣之力而被贝兰姆吸收，因此也只能束手就擒，被封印在海王神殿的最深处，直至现今海王的神圣之力一直被贝兰姆吸取着。贝兰姆利用神圣之力创造出强力的魔物，并让它们封印了力之精灵和智慧之精灵。而雪拉创造了自己的分身，才得以逃脱，同时也失去了记忆。贝兰姆还创造了强力的幽灵守卫镇守着海王神殿，使得神殿无人能近。于是海王利用剩余的弱小力量制作了分身，和雪拉留在了梅尔卡岛，并利用时之沙制做了幻影沙漏，一直在等待适当的时候进行反击。而且幽灵船正是贝兰姆为了收集神圣之力而制造出来的，并利用宝藏为饵，引诱人们上钩。因此泰特拉的强大神圣之力自然成为了幽灵船的猎物。海王还告知林克，泰特拉仍在生还，夺回所有的时之沙，就能把神圣之力重新注入泰特拉的体内，让她恢复原状，并指引林克前往位于风之岛北面的小岛寻找名叫索兹的铁匠，他知道打倒贝兰姆的方法。然而得知宝藏是假的莱因巴克当然想撒手走人了，海王便答应他只要帮忙打倒贝兰姆，就实现他一个愿望，于是莱因巴克义不容辞地返回到勇者的行列当中去。



海王の神殿

流程简介

从幽灵船出来后先往西北海域最北端的サウズの岛，进入锻冶的小屋后发生剧情，记下墙上三角形的形状。返回海王神殿沿着之前的道路再次下到B6，此时的海王神殿出现了新的敌人，红色的骑士比普通骑士的速度快很多，单拼速度的话林克绝对是跑不掉的，所以如果不小心被他们发现还是乖乖地躲进圣域为妙，B5出现的敌人与之前也有所变化。在B6中部的红门前画出锻冶屋墙上的三角形(需一笔画出)进入新的房间，调查房间内的骷髅出现中断点，从此处可以返回海王神殿的入口处。走在B7深蓝色的地板上会发出响声，地图上出现的音符图标代表着声音的范围，守卫碰到这些音符也是会发现林克的。从B7左下方下楼梯来到B8，观察左侧的红色骑士可以发现中央有一条透明的道路可以通向右侧，从右侧的楼梯返回B7。用箭将右下方的骑士射晕，击打晶球后立刻跑上中央移动的平台，在上方的宝箱中取得六





角形水晶，将其放到B8左侧的凹槽处进入上方的楼梯。将B9的三角形水晶放到B8右侧的凹槽处。B9出现偷沙子的敌人，不过将他们击败后可以获得时间奖励，将此层所有的此类敌人消灭还可以得到一个宝箱，把方形水晶放置到左上方的凹槽处后返回B8把三角形与六角形的水晶搬到B9中央上方的门前，最后将方形水晶安置好得到"南东の海图"。

剧情概述

众人把石化了的泰特拉搬到船上，来到位于风之岛北边的小岛上找到了铁匠索兹。原来索兹的家族代代侍奉海王，专门制造武器跟黑暗力量作战，守护海王。拥有打造斩妖除魔的宝器技艺的索兹隐藏在无人知晓的海岛上，为了拯救世界，他决定帮助眼前这位被海王选中的勇者，他相信林克能够使用圣剑将魔神击败。索兹告知林克，只有幻影圣剑才能打败贝兰姆。然而幻影圣剑已经丢失，只能重做一把。因为普通的钢不能寄宿神圣之力，林克必须要找来绯红之钢、湛蓝之钢以及深绿之钢这三种材料才能打造出圣剑。而这三种钢材分别由三个种族保管着，必须要回去海王神殿取得剩下的两幅海图才能前往三个种族的所在地寻找钢材。

射击游戏 在ボヌン岛的右侧可以参加射击游戏，游戏的进行方式是利用船上的大炮射击海上的靶子，射中红色靶子得20分，蓝色的靶子得100分，红色的靶子可以反复射击。获得高分的关键就在于用最快的速度连续射击红色靶子。

剧情概述

终于，林克他们可以到达东南海域了。哥伦岛上住着喜欢在岩洞中挖房子的哥伦族，找到长老后，他要求直至林克被承认加入拥有荣耀的哥伦一族后，才把绯红之钢交给他。与村民打过招呼后，长老就出题考他，通过测试后，林克成为了哥伦族的一份子。长老赐予了林克新的名字哥伦林克，并且要求他履行居民纳税的义务(税金刚好等于答题得到的奖励……)。长老告诉林克绯红之钢就在岛内深处的神殿中，并让儿子米哥伦带路。可是米哥伦并不承认林克，不愿意为他带路，林克一路追着米哥伦来到了哥伦神殿中，发现他被神殿里的妖怪捉住了，打倒妖怪救了他之后，林克和米哥伦决定互相协力，并一起打倒了镇守这里的魔物。在获得了米哥伦的认可后，他把哥伦一族的荣耀绯红之钢交给了林克。



ゴロンの岛

流程简介



拿到海图在前往ゴロンの岛的途中遭遇一头浮在空中的巨大鲸鱼，它的弱点是身上的六个眼睛，击败鲸鱼后即可安全到达ゴロンの岛。到达岛屿的中部使用话筒呼叫对面的村民，让他站在机关上架起石桥，与岛屿上所有的村民对话后，来到长老家与长老对话后需要回答他的六个问题，选出的问题题目与顺序是随机的，回答对问题后在左侧的村子房顶找到跑掉的米哥伦，跟着他来到神殿的入口处(路上需要用炸弹炸开墙壁前行，最上方地上有眼睛图案下方的墙壁可以用炸弹炸开)。

进入ゴロン的神殿后向右走，将石像推推机关上撤去地面的尖刺。用炸弹消灭掉跳动的石像后，将它们推到机关上即可打开前进的道路，用炸弹炸开左上方第三根与第四根柱子之间的墙壁(从左向右)。B1的独眼怪需要使用弓箭射中他的眼睛后再攻击，才能将他杀死。打败独眼怪后可以在林克与米哥伦之间切换操作，点画面中间的头像控制米哥伦将他这一侧隐藏在石头中的敌人全部消灭，切换回林克杀掉两个敌人踩在机关上，再次控制米哥伦站在另一侧的机关上，在宝箱中获得"ボムチュウ"。使用米哥伦将地图右下方的敌人清光后林克一侧的铁门打开，再用林克杀光左下方的敌人获得"ゴロンの矿物"，使用老鼠炸弹穿过洞口炸亮晶石。B2中需要同时点亮两个晶石才可以将前方的尖刺撤去，解谜的方法是：先在下方洞口安置老鼠炸弹，然后迅速跑到上方的晶石前与炸弹同时攻击晶球。B3的机关依旧要用到老鼠炸弹完成，首先击打晶球使红色石柱放下，然后使用老鼠炸弹画出线路，等待老鼠炸弹穿过红色石柱后击打晶球使蓝色石柱降下以保证炸弹安全通过。攻击B2的晶球后消失的突刺会很快再次出现，这里可以站在突刺旁使用老鼠炸弹炸亮晶球也可以站在突刺旁使用回旋镖击打晶球通过，使用炸弹老鼠将左侧上方的两个晶球炸亮装有BOSS钥匙的宝箱出现(将本层内的所有敌人杀死后还可以获得一个宝箱)。

BOSS 重机动铠龙

本场战斗分为两个阶段，第一阶段需要控制林克与米哥伦合力才能将BOSS击败，由于前方有流沙挡路，所以林克不能够直接参与战斗，首先要控制米哥伦从侧面连续撞击铠龙的侧面使其昏厥(大概要撞击5次左右)，此时迅速切换控制林克，使用老鼠炸弹钻进凯龙的嘴中爆炸。在控制林克与米哥伦其中一人时需要时刻注意另外一人的安全，画面中央的头像如果出现"Danger"的字样就说明另一名同伴正处于危险之中，此时要马上切换到另一位角色将危险排出后再对付BOSS，成功炸到凯龙3次之后第一阶段战斗结束。米哥伦离开后进入第二阶段的战斗，进入愤怒状态的凯龙会不断向林克喷射火球攻击，此时只需安心回避即可，等到它张嘴吸气时立刻对着它扔出一颗炸弹，炸弹在其肚子内爆炸后它会倒在地上并露出背上的晶球，马上上前攻击晶球，如此三四个回合即可击败BOSS。

冰の岛

流程简介

从ゴロンの岛出来后乘船向右上方的冰之岛进发，用炮将包围在岛屿四周的冰全部打掉才能够靠岸，在这个过程中会不停地出现飞在天空中的敌人出来干扰林克，应该优先消灭敌人后再打冰块。与村长对话后来到地图上方有六个屋子的场景。与外边的村民对话并支付给他100Z可以获得提示，指认出六个屋子内伪装成村民的怪物(上排中间)，然后再次找到村长汇报情况，与右侧洞口的村民对话后就可以继续前往神殿了。在洞中的石板上可以了解到ユキザル族的弱点，在他们吸气时扔一颗炸弹，等到他们昏厥后上前攻击即可。将神殿前六个ユキザル族人全部消灭，再在神殿入口处将假冒村民的ユキザル族人干掉后进入神殿(被冻成冰块后要在屏幕上快速滑动触控笔)。



冰之神殿1F的谜题很简单，首先攻击晶球使红色石柱降下，然后站在蓝色和红色石柱中间用回旋镖攻击晶球，蓝色石柱降下后继续前进，过桥后踩下机关将石门打开，站在桥旁使用老鼠炸弹攻击晶球，在老鼠炸弹移动时迅速通过降下的蓝色石柱，爆炸后通向上层楼梯前的红色石柱降下。来到3F跳上下方的木桩上，使用弓箭射击上方的晶球消去挡路的冰柱。按照1→4→3→2的顺序拉动拉杆，来到上方的冰层使用炸弹将左下方的蓝色晶球炸成红色，站在有提示石板的平台使用回旋镖一次性按照右上→左上→左下→右下的顺序攻击紫色晶球，得到钥匙后来到2F将两个ユキザル族人干掉在宝箱中获得"カギ爪ロープ"(可以抓住木桩)。使用飞爪返回1F，拉动1F中间石像的舌头，来到入口处将两侧石像的舌头拉出使左下方的冰柱融化。B1中先踩下左侧的机关，然后使用飞爪抓住出现的宝箱来到右侧的平台，绘有纹章的

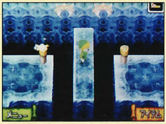




剧情概述

林克来到了雪瓦洛斯族的族长家中，得知冰之岛上雪瓦洛斯族和雪猴族之间经过长年的纷争，在100年前缔结了和平条约，两族分别占着岛的西部和东部互不干涉。然而现在有一只雪猴侵入了雪瓦洛斯族的领地，捉走了其中一个族人，并乔装成雪瓦洛斯族的样子侵害他人。族长答应只要林克去把假雪瓦洛斯族人揪出来，就把湛蓝之钢的情报告诉他。揭穿雪猴的真面目后，族长为表感谢便告知林克湛蓝之钢就在雪猴族领域里的冰之神殿中。把冰之神殿深处的双头龙打败后，获得了湛蓝之钢。因为黑暗力量的消散，雪猴族也恢复了心智，被捉走的雪瓦洛斯族人也平安无事地回到了自己的村落。

哥伦游戏 东南海域的中部下方可以找到一个NDS形状的岛屿ドゥエス岛，在岛上支付50Z可以参加哥伦游戏。游戏中玩家将控制米格伦滚动着前进，在最短的时间内吃光道路上的结晶即可完成游戏，打破记录能够获得增加炸弹上限的袋子。



地板旁的墙壁可以使用炸弹炸出一条通道。先使用飞爪连接右侧两根木桩，然后从绳索上到达右侧，将拉杆拉下出现宝箱，再使用飞爪将右上方石像的舌头拉出，在冰柱恢复前快速取得宝箱中的钥匙。站在左下方距离石像最远处将石像的舌头拉出，然后快速使用飞爪达到上方的BOSS门前。B2先往上方走，用飞爪抓住灯台来到对面，利用飞爪连接2个木桩的绳索可以将林克弹到对面，在4个晶球中间使用回旋斩出现宝箱。前往楼梯的右侧，将2个灯台连接起来弹到上方的平台，利用飞爪抓住灯台移动，用弓箭射中眼睛后石门打开。在两只眼睛的房间内，只有林克背对着眼睛时它们才会睁开，现将两根木桩连接起来，然后站在有纹章的格子上背对着眼睛利用绳子反射弓箭击中两个眼睛后出现宝箱。打开锁着的门将房间内的敌人全灭后出现下方的石门打开。右下角的高台需要站在木桩上使用飞爪才能一步一步地到达机关所在的平台，通过冰桥踩下机关即可获得本层宝箱内的BOSS钥匙。

BOSS 冰炎双头龙

本场战斗同样分为两个阶段，第一阶段冰炎两个龙头会向林克发射冰球与火球攻击，使用飞爪连接对角的两根木桩可以将它们的攻击反弹回去，将冰球反弹给火属性或火球反弹给冰属性的龙头才可以对BOSS造成伤害，龙头在攻击前有很长时间的准备动作，要提前做好判断拉好绳索。拉好绳索后要及时退到屏幕的最下方，以免在BOSS破坏绳索时撞到林克。在受到两次攻击后BOSS会沉入水中掀起水浪，看到水龙潜入水中后要立刻跳到木桩上，这样才不会被水浪冲到，漂浮在水面的冰块可以用剑打碎。如此两个回合后BOSS会将前排的木桩破坏，它们的攻击方式也改为用嘴咬，站在屏幕的最下方依然不会被攻击到，等待龙头将舌头伸出来时，使用飞爪将舌头与木桩相连就可以将BOSS撞晕。分别将两个龙头消灭后战斗结束。



海王の神殿

流程简介

乘船返回海王神殿，这次就不用再费力从一层开始了，利用入口处的黄色传送点直接回到神殿中，因为获得了飞爪与老鼠炸弹的能力，所以可以大大加快进程。B7站在移动的平台上直接使用飞爪抓住宝箱过去取得六角形水晶，将水晶搬到B8放入左上方的凹槽内，踩下前方的机关使气流出现，拿起六角形方块利用气流跳上上方的平台。搬着水晶在另一侧跳下，从楼梯下到B9，在B9放下水晶后返回B8，在右侧利用老鼠炸弹钻过小洞攻击晶球。石门升起后从这一侧前往B9，将骑士手中的水晶抢过来放在左上方的凹槽内熄灭右侧的火焰，然后把六角形与三角形水晶搬到地图中央的紫色区域，将左上方的方形水晶从凹槽上拿下来搬到紫色区域，最后按照方形→六角形→三角形的顺序安放三颗水晶，进入房间后在出去即可来到B10。B10开始又会出现一种拿着斧头的黄色骑士，而报警守卫可以将骑士瞬间召唤到身边，站在入口处的紫色区域内使用老鼠炸弹钻过小洞攻击中央右侧的晶球，左侧的突刺消失后再把石头推下压死左侧的骑士获得钥匙，使用老鼠炸弹穿过左下方的小洞攻击中央左侧的晶球。用飞爪来到右上角放置石头的平台，在守卫路过时将石头推下压死他，然后在最下方地板上有特殊标记的墙边放置炸弹，绕到最中央的楼梯打开石门进入B11(将全部敌人消灭后会出现一个宝箱，报警的守卫可以用炸弹炸死)。B11需要将上层高台上的四个机关全部踩下后才可以通过。首先将地图左上角与右上角的拉杆全部拉下，用铁锹挖开下方的土堆利用气流跳到上层，踩下左上角和右上角的机关。下方的两个机关的正常流程应该是击打右下角的晶球后迅速挖开左下角的土堆利用气流跳到上层，然后分别踩下两侧的机关，不过在有了飞爪后我们可以省去击打晶球的步骤在上层直接使用飞爪抓住左下方机关旁的石板到达那里。B12需要将三块三角形水晶放置到凹槽中才可以打开通往下层的石门，站在入口处发出一些声响将守卫引过来后站在紫色区域使用弓箭射击他的背部即可将第一块水晶，剩下的两块水晶分别在左上角与右上角的宝箱中，(将此层的亡魂清光可以获得一个宝箱)进入B13即可获得"北东の海图"。







死者の岛

流程简介

来到东北的海域发现前方的岛屿前被一个龙卷风挡住，现在只能先去上方的死者之岛调查。进入岛屿右上方的金字塔内，在石板上得到"西に13，北へ7"的提示。站在岛屿右下方的惟一的一颗树下，向西走13步再向北走7步(以地上的格子为参考)使用铁锹挖出一个洞穴，跳下去后将有裂纹的墙壁炸开在里面的石板上得到"王の目より西に向い"的提示，躲过滚石来到洞外，使用弓箭射击对面高台上的晶球打开墓地的石门。进入墓地调查六贤者的墓碑得到提示，再次进入金字塔按照墓碑上的提示以北→东→东→北北的顺序来到金字塔的内部，走出金字塔后来到岛屿中央的上方，从宝箱中得到"王家の首饰り"，现在就可以拿着首饰乘船去遗迹岛了。死亡之岛的海域附近有大量的海盗出没，尽量不要与它们过多的纠缠。

剧情概述

林克在一间房子里发现了冒险家米克尼的日记，米克尼认为这岛的地图就像戴着王冠的人面朝东方，而且这里埋藏着幻之国——戴克王国的秘密。从日记中发现了米克尼想去东北的神殿寻找深绿之钢的消息。传说中戴克王国拥有高度发达的文明以及巨大的财宝，但是没人知道戴克王国位于何方，传闻只要在死者之岛获得认证后才能找到戴克王国，但米克尼已经因为迷路而死在迷宫之中，看来这条线索算是断了。不过聪明的林克根据墓碑的指示，成功穿过迷宫进入殿内，并从戴克王国的第四骑士手中得到了戴克王国的认证"王家项链"。第四骑士告诉林克，遗迹岛中他将会找到他想要的答案。



人品测试 东南海域上方可以找到一个叫"ホリホリ岛"的岛屿，在石像前支付50Z就可以进入前方的场地挖掘了，至于挖掘出的东西是宝物还是扣钱的黑色卢比就全靠你的人品了。

遗迹岛

流程简介



进入上方的洞穴后干掉一个人鱼杂兵，出洞后沿着山路来到左上方的トメスの神殿内(小心路上伪装成卢比的虫怪，使用炸弹对付它们比较安全)。与祭坛前的第三骑士对话，第三骑士要求林克接受试炼，出神殿通往右侧的道路自动出现。沿路再进入岛屿最左侧的ヘースの神殿，在2F与第二骑士对话后获得"王家のカギ"。回到トメスの神殿使用王家のカギ使岛上的水位下降，出神殿沿着干涸的河道向右前进，中途被石块挡住的地方需要上到右侧的高台上将石头退下去砸坏下方的石头后才可以通过。进入下方的キュースの神殿与第一骑士对话后出神殿进入右侧的回廊の扉，在石板前获得提示返回地图左下方像迷宫一样的场景，调查那里的石板，在地图上标记出石板的位置并记下石板上的星星的数量，一共五个带有星星的石板，回到回廊の扉的红色门前，根据星星数量从小到大的顺序链接门上的五个点即可打开红门，解决掉两个人鱼怪物后进入上方的ムトーの神殿。

进入遗迹后现将右侧道路上的敌人清光，注意在前进时多靠着墙边走，因为迷宫中有很多地板会突然下陷，站在前方使用老鼠炸弹攻击入口处右侧的晶球，立刻通过出



现的桥，在右上方解决了两个骷髅敌兵后踩下机关点亮右侧的灯台。利用同样的方法将右侧的灯台点亮，通往下层的道路被打开。现在可去的地方还不多，由B1一路来到3F，将房间内的敌人全部消灭后获得锤子。回到2F使用锤子砸地上的机关将石门打开，站在有足迹的机关上使用锤子可以将林克不断弹向上方平台，乌龟兵需要使用锤子将他们震翻后再攻击才有效。1F砸下地面的机关来到B1，再由B1前往B2，使用锤子砸下地面的两个机关后站在移动的平台上使用锤子将两侧的机关全部砸下，在上方平台的宝箱内获得钥匙。返回B1使用钥匙打开石门攻击里面漂浮着的金字塔使水位下降，跳到下层在左侧使用锤子将地面的石板都翻成圆圈的一面，在前方的高台上用箭射中金字塔使水位上涨，通过木刺后再将下方的石板翻成圆圈，射击金字塔使水位下降后从右侧下到B2，就这样一路来到B1，将弓箭状的晶球对准下方射出弓箭使水位上涨，通过木刺走到对面平台后再将水位降下，使用锤子把上方的石板砸成与下方石板同样的图案。来到有石块挡路的地方，先将石块推到左侧的机关上，用锤子把石块弹到上层，再将石块推下把下方挡路的石块撞碎，拿到钥匙后来到右侧将下方的石头一层一层的弹到最高处推下撞碎挡路的石块在宝箱中获得BOSS钥匙。

BOSS 古代巨岩兵

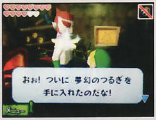
本场战斗新获得的锤子是关键，要想打败巨岩兵就必须全程使用锤子不断向BOSS施予打击。巨岩兵只会在原地转圈，攻击方式也只有使用手臂砸向地面产生冲击波以及发射前弩攻击这两种，只要不站在原地过长时间就不必担心会被击中。使用锤子攻击地面的机关可以将林克抛向空中此时要使用锤子攻击BOSS身上的弱点(红色按钮)，击中同一个弱点三次就可以将巨岩兵相应的部位破坏。由于部分弱点分布在BOSS的背后，所以必要时我们还要绕到这个大家伙的背后，BOSS会跟随着林克的转动变换自己的身位，距离BOSS身体越近时越容易绕到它的背后。将巨岩兵身上的所有部位破坏后，他会在只剩下半个身体的情况下向林克发动猛攻，此时要使用锤子将林克弹到它的头顶，然后再猛砸头部的晶体，不出两个回合就能将其击败。



剧情概述

林克来到遗迹岛上找到了托梅斯，并得知深绿之钢在国王穆特手上。然而最近因为有不明魔物前来作乱，从沉睡中被惊醒的国王现在正在发怒。托梅斯请求林克帮忙打倒魔物，平息国王的愤怒。林克答应他后，利用第二骑士海斯的王家之键使海水退去，通过第一骑士丘斯的试炼后，终于进入了神殿。在神殿深处打倒了骚扰国王沉睡的魔物后，恢复平静的国王穆特为表谢意，把深绿之钢赐予了林克。

终于集齐了三种稀有钢材的林克，马上将其交给了铁匠索兹。在索兹打造幻影圣剑之际，林克突然收到女海盗乔琳的挑战书。看来莱因巴克与乔琳之间的恩怨直接扯到命苦的林克身上了，既然身为勇者，也只能洒脱应战了。最终乔琳还是败给了林克，她心有不甘地撤走后，莱因巴克便告诉林克，他曾经救了乔琳一命，但事实上是逃走的时候慌乱中撞死只怪物，一场美丽的误会使他们两人决定一起当海盗，事实总是和想像的相去甚远，两人的性格根本合不来，忍无可忍的莱因巴克选择了带上财宝逃路……自此以后，乔琳就对他穷追猛打，莱因巴克以为乔琳惦记着那批财宝，可他又怎能理解女生的心思呢。



最终BOSS战 梦幻魔神

流程简介

返回西北海域的サウズの岛将三块晶石交给铁匠，从锻冶出来收到女海盗的挑战书，出海找到女海盗战胜



她后返回サウズの岛找到铁匠获得没有剑柄的圣剑。返回メルカ岛找到村长获得圣剑。来到海王神殿B13，消灭蓝、红、黄三批地方骑士后进入神殿的最深处开始最终的BOSS战。

■ **第一场战斗：**最终的BOSS战分为三场战斗，第一场就是在海王神殿内与梦幻魔神的战斗。BOSS在中央的毒池中时只会喷出毒液，毒液落在地面上会变成怪物来攻击林克，需要使用飞爪把BOSS身上的紫色毒液全部落下来，然后再将它拉到岸边，这只可怜的章鱼就任人宰割了。攻击到一定程度后BOSS会飞向空中，从旁边



的楼梯上到二楼再使用弓箭将它扒在柱子上的触手全部射下就能够使其返回下层。如此反复两个回合后发生时间，林克习得减慢时间的能力，点击屏幕下方的沙漏然后在屏幕中间画"8"即可发动沙漏的能力，BOSS向林克冲来时是最佳的发动时机，发动后马上向它的眼睛猛砍。用过一次沙漏能力后需要等待一定时间才可以发动下一次。

■ **第二场战斗：**与幽灵船合为一体的BOSS很好对付，在本场战斗中需要控制船将BOSS身上所有的眼睛打掉即可，上屏幕会详细标出BOSS身上眼睛的情况。BOSS发射的攻击可以使用大炮将其拦截。

■ **第三场战斗：**战斗开始后发动沙漏能力发生剧情，精灵将会帮助林克压制魔神的触手，上屏幕将变成BOSS身后的视点，与BOSS拼剑成功后再使用剑击中它即可恢复沙漏能力，当上屏幕显示BOSS的眼睛睁开时立刻发动沙漏能力，对准BOSS身后的弱点猛攻，如此反复经过一段时间的拉锯战就能迎来最终的胜利了。

迷宫游戏 东北海域最上方的岛屿内可以参加迷宫游戏，迷宫分为几个等级，随着等级的提高难度也会相应的增加，在限定的时间内找到迷宫中的四个神像即可完成游戏。建议大家在游戏开始前花钱获得迷宫中四个石像位置的提示，然后在地图上标记出来。

剧情概述

返回索兹家中时，圣剑的剑身已经锻造好了。但因为没有剑柄，所以现在还不能使用。索兹吩咐林克到海王那里，把时之沙的神圣之力注入圣剑，就会成为拥有操纵时空力量的幻影圣剑。回到梅尔卡岛的海王希旺家中，希旺把幻影沙漏和圣剑合二为一，林克终于得到了寄宿着打倒贝兰姆的海王之力的幻影圣剑。希旺告知雪拉，其实勇气之精灵拥有引出幻影沙漏的力量的特殊能力，但是雪拉的记忆还没完





全恢复，贝兰姆在吸收神圣之力的同时还会把记忆吸走，因此只有打倒贝兰姆才能夺回雪拉的记忆。为了泰特拉和雪拉，为了世界的和平，勇者林克手执幻影圣剑，义无反顾地出发前往海王神殿的最深处，与贝兰姆决一死战。虽然时间不长，一路上与林克一起冒险的莱因巴克也逐渐理解到助人为乐的乐趣……

打晕贝兰姆之后，雪拉取回了身为时与勇气之精灵的记忆，林克终于能发挥时之沙的真正力量。把贝兰姆打进水潭后，海王神殿开始崩溃，在千钧一发之际，希旺利用传送魔法把林克和雪拉救了出来。此时，海王的封印暂时解开了，希旺把恢复过来的神圣之力注入泰特拉的体内，总算把公主救活了过来。经历千辛万苦，正当迎来感动的大团圆结局之际，公主又被贝兰姆捉走了……看来贝兰姆是不会轻易消失的。贝兰姆把泰特拉捉到幽灵船上，并和幽灵船融为了一体。看来只好一战了，把幽灵船打散后，林克和莱因巴克冲上了幽灵船的残骸。此时，贝兰姆撞向船桅击沉了莱因巴克的小船，在船上的希旺爷爷也一齐堕进了海中。惊讶之中的林克被贝兰姆的触手捉住，幻



影圣剑掉在了地上。一向只会逃走的莱因巴克，通过与林克一起冒险的旅程之后，终于拿出了勇气捡起幻影圣剑救了林克和泰特拉。林克虽然得救了，莱因巴克却被贝兰姆附了身。林克再次拿起了幻影圣剑迎来最终的生死决斗，很快贝兰姆坚固的盔甲被打碎最终化成了时之沙。



The End

剧情概述



漫天乌云散去，灿烂的阳光又再照耀着大海。泰特拉很快就醒了过来，被魔神附身而失去意识的莱茵巴克艰难地从破碎的甲板上爬了起来，现在他不单恢复了心智，还获得了勇气。时之沙也回归到大海之中，大海恢复了以往的平静，可怕的幽灵船不复存在。海王希旺的封印完全解开，并恢复回原来的样子。经历了这次大冒险之后，莱因巴克也不再只迷恋财宝，在海王承诺给他实现愿望时，他选择了要回陪伴自己经历风雨的海盗船。最后，海王告知林克他们，通往另一个世界的大门即将开启，林克与泰特拉可以通过那个返回他们自己原来的世界中。经过了长时间的战斗后，现在林克的心情显然与刚刚到来时截然不同，他有些舍不得与伙伴们告别，但没有不散的宴席，众人最终还是依依不舍地互相道别。

在幽灵船上，林克和泰特拉一觉醒来，发现幽灵船还是完好无损的，莱因巴克也不知所踪。正当感到奇怪之时，林克和泰特拉回到同伴的船上，船员们都好像对一切毫不知情，而且自泰特拉跳上幽灵船发出悲鸣到现在也只过了10分钟左右……泰特拉不敢相信这一切，激动地向同伴解释她和林克所遭遇的事。然而，庞大的幽灵船在一瞬间消失了，就像不曾存在过一样。这真的是一场梦吗？不，当林克将收放在自己的胸口时，一个硬梆梆的物体让他再次对前方的海域充满了期待幻影沙漏的瓶子的确还在林克身上，林克拿着沙漏望向远方，莱因巴克的船正在海面航行着，蓝蓝的大海是那么的广阔，那么的神秘，下一次的冒险又将在何方呢。



世界海图

西北海域



青蛙标记



东北海域



青蛙标记



东南海域

青蛙标记





西南海域

青蛙标记





交换道具 流程中获得弓箭与炸弹后，返回メルカ岛将海王神殿附近的墙壁炸开，走出洞穴后站在高出使用弓箭射击洞口左侧的眼睛右侧会出现一个石像，攻击石像并将它转到斜上方与神殿平行的方向，将光线照在前方的石壁炸开，从这就可以到达岛屿右侧的吉他手身旁了，把道具放进他身后的罐子里就可以与其他玩家进行交换了。

文 晴天
美编 NINA

マナケミア Mana-Khemia ～学園の錬金術士たち～



玛娜传奇 学校里的炼金术士们	Gust	RPG
PS2 マナケミア～学园の炼金术士たち～		日版
2007年6月21日	1人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

本作的精彩程度绝对是连晴天自己都始料未及的，能将“调合”如此自然地融入到游戏中的每一个角落，让人在简单的规则中反复尝试与突破，且不论老玩家的狂热程度，即便是作为一个新玩家来说，大量新颖的设定也能在最短时间内吸引你的视线，让你深陷其中无法自拔。如果你已经厌倦了“英雄拯救世界”的史诗般故事，如果你已经厌倦了打怪升级的传统游戏方式，那么现在不妨就开始体验这段在炼金学校中为期三年的学习生活，其中有玩笑也有泪水，有友情也有亲情，所有的惊喜都如同自己年轻时的学习生涯一般，值得回忆且不会忘记……

系列全新巅峰之作 再掀炼金调合狂潮

炼金学校关键设施

炼金工房

作为“《工作室》系列”的最大特色，本作的炼金工房（アトリエ）仍然是玩家的据点所在，不但在这里可以记录和读取游戏进度，调查其中的炼金炉就会出现大家所熟悉的调合画面，并且后期出现的“行动预定表”也为游戏中更有效率地收集调合材料提供了诸多便利。

调合基础

在调合新物品时选择必须的材料就会进入调合阶段，而且本作的各种材料也引入了“エーテル值”的概念，使用不同的材料会对成品的初始エーテル值造成影响，通常情况下，成品的エーテル值越高，最后获得的“从属效果”也会更好（只有少数几种物品例外），而且在调合阶段，根据上方材料卡片的颜色转到下方对应颜色的属性球（火水和风土为两组相克属性）还会产生“エーテル值+10”的效果，



转到相克的属性球则“エーテル值−10”，所以理论上游戏中大多数调合所得到的物品都可以达到エーテル值100的上限。

行程预定表

调查工房窗户旁的黑板可以进入“形程预定表”的设定画面，除主角维因被固定为“探索”外，其余七名同伴都可以根据玩家的喜好来设定需要从事的工作。不论每个同伴从事“调合”还是“采取”工作，在选择时玩家都可以根据右下方的“期限”和“难易度”来判断角色是否能够胜任这份工作，难易度（らくらく、简单、难しい、激ムズ依次上升）越高，角色在“期限”能完成的概率就越低。玩家设定好每个角色的行动后，推动情节的发展使时间经过就会出现结果汇报画面，而选择“探索”则可以获得一定量的AP值奖励。

小窍门 高级装备和饰品的调合周期通常都为“两周”，但是只要玩家在角色制造出指定物品后不让其转而制造另外的物品，那么只需要再花一周的时间就可以得到同样数量的高级装备品哟。

协力调合

在调合阶段每次放入材料前都可以按下□键选择每个同伴不同的“协力调合效果”来帮助玩家进行调合，这也是游戏某些任务中需要调合特定エーテル值物品时所常用的方法。虽然每次同伴的支援效果会随机变化，但大致上都分为下表中的几种情况，合理利用该系统甚至还可以让一些初始エーテル值很低的物品在成品时产生质的飞跃。



协力调合	实际效果
オート调合	根据角色自己的喜好来选择每个材料所对应的属性球
Xプラス	使エーテル值增加X点
Xマイナス	使エーテル值减少X点
Xアップ	使エーテル值增加指定倍率
Xカット	使エーテル值减少指定倍率
Xリセット	使エーテル值变化到指定值
圆环属性をXに	使旋转圆盘中的属性球全部变为指定属性
调合やりなおし	使调合返回到初始阶段，エーテル值也同时还原

アタノール室

位于“アトリエ廊下”入口附近，与其中的工作人员对话可以进行装备和饰品的合成。得到成品后大家可以从每个材料所附带的“从属效果”中选择任意三种保留下来，其中第一栏有“蓝色标记”的必须保留魔法技能。如果玩家的装备中出现了重叠的“从属效果”，那么只有默认最大的才能发挥作用（即“攻击+大”和“攻击+中”并存时只有“攻击+大”的效果存在），无法发挥作用的“从属效果”以灰色表示（攻击和防御特化例外，并且可以和其他效果重叠）。



©GUST CO.,LTD. 2007

商品贩卖处

游戏中一共存在“校庭”、“购买部”、“食堂”、“保健室”、“资料馆深处”五个可以购买物品的地方，尤其是“资料馆深处”北侧的商店很容易被大家忽略。每个商店在每一话开始时都会增加一定数量的商品，其中标记为“限定”的配方书绝对是玩家首要购买的目标，有且只能购买一次。

流言屋

与食堂左下角的胖子对话可以花费一定数量的金钱让他帮助大家传播流言，不同的流言需要满足特定的条件才会出现，并且在购买后才会在游戏中显示实际效果，玩家可以把它当作具有持续性效果的能力商店，根据不同的目的来选择流言会为迷宫探索创造很多有利条件。

游戏注意事项

成长之书

本作废除了传统RPG通过提升等级来增加能力的设定，包括HP、SP以及技能在内的所有成长要素都只有在“グロウブック”(成长之书)才能得到提高，每合成出一个新的道具就可以在“成长之书”上开启相应的能力格，玩家需要消耗在战斗中获得的AP来学习每个能力格上的各种能力。通常情况下，调合道具、防具以及饰品对应基础能力的增长和学习被动技能，武器则对应攻击技能。所有镶嵌在“成长之书”上的物品并不会消耗，但必须是由玩家亲自调合(合成)出来的物品才有效，如果只是从野外的宝箱中获得并不会产生任何效果。



配方派生

作为系列的传统，大家千万不要以为游戏中的一个配方书只能调合出一种新的道具或装备，如果玩家满足“配方派生”的条件，那么在调合(合成)列表上会用“灯泡”的符号提示玩家，此时调合(合成)该种道具并替换第一种材料，维因就会发生“拥有新道具想法”的感叹。

角色派生

除了更换材料才能发生的“配方派生”外，玩家在调合(合成)时如果有特定的同伴在队伍中，还会在同伴的启发下得到新的调合(合成)配方，对于这种情况，游戏中也会使用角色的头像在调合(合成)列表上进行提示，不过这种事件在游戏中会经常发生，玩家无需过多地依赖于提示。

战斗系统详解



①行动栏

这里会以卡片的形式显示敌我双方的行动顺序，到达最右方的卡片进入行动阶段，其中用★号标注的表示“时间型技能”(タイム型スキル)，它们并不受玩家的控制，到达行动阶段便自动产生效果(例如菲罗梅尔的回复技能ヒーリングエコー)，而对付敌人所施放的此类技能只能使用罗克希斯的“ピュリファイリング”来消灭掉行动栏上的相应卡片。

②支援角色

在“队列”中设为“SUPPORT”的角色卡片，通过L1或R1可以切换卡片的顺序，并且只有当位于最左侧的角色卡片周围产生紫色的小框后才能使用“连携攻击”或“支援防御”，并且此类角色的SP会随着战斗时间的经过而缓慢回复，尤其是对付后期的强力怪物，多利用高SP的技能猛攻，然后再将其移动到“支援角色”一栏回复SP是必须掌握的战术。

③Burst槽

通过不断地攻击敌人便会增加，如果抓住敌人的弱点进攻，更是会产生增加量2倍的效果，达到极限后进入Burst模式。此时角色对敌人的伤害变为2倍，是使用强力技能快速削减敌人体力的最好时机，但我方使用技能时会使Burst槽不断减少(越强的技能减少量越大，相对来说普通攻击的减少量则少很多)，归零后恢复正常状态。

④Finish Burst槽

在Burst模式中满足特定的条件便会增加，达到极限后便可使用威力巨大的“Finish Burst”。此时轮到任意角色行动都会将行动选择固定在“Finish Burst”上，但是并不建议玩家马上发动，因为这样会立即解除Burst模式，最佳的方案是先使用各种强力技能猛攻，待Burst槽快耗尽时再使用“Finish Burst”便可获得非常可观的伤害数值。

⑤角色能力

显示角色当前的HP和SP，如果处于能力变化的状态还会在角色名字的前方使用箭头进行表示，等待时间经过或使用特定的道具可以解除负面的能力变化效果。

迷宫探索需知

游戏中无论是完成课题期间，还是自由行动阶段都可以选择“学校外”前往特定的迷宫进行探索，这样不但可以回收很多因为完成课题的时间限制而忽略的宝箱，更可以收集到很多新材料用于调合道具(使用□键可以割草或破坏木箱得到道具)。在迷宫中按START键可以打开地图，地图上标记为“!”号的地点可以触发剧情，蓝色圆点则代表采集点，因此合理利用地图可以使探索的效率大大提高。

材料收集

除了在地图上使用蓝色圆点表示采集点之外，来到相应的地点靠近特殊的符号标记，待出现“!”号后按下○键就可以获得材料。游戏中除钓鱼是可以无次数限制一直进行外，其余的采集点在采集一次后，必须离开迷宫再次进入才能继续采集。另外利用图鉴中的“モンスター”一项也可以查找对应迷宫中出现的敌人和掉落的道具，其中“お果子”这类物品，必须在战斗中使用菲罗梅尔的“おかしなマイバッグ”技能消灭敌人才会得到。



时间变化

在迷宫中包括移动和战斗都会使时间不断流逝，并且在战斗中逃跑反而会使时间流逝的速度加快，画面上每经过3小时都会提示玩家。通常来说10：00～19：00的白天阶段是探索的最佳时机，因为天色暗下来之后，迷宫中可见的敌人移动速度会明显提高，不但进入战斗后必定先制攻击，而且所造成的伤害为白天阶段的2倍。从晴天收集到的资料来看，时间的变化目前只对采集物品的种类存在影响，而打发晚上时间的最佳方法就是找一个垂钓点钓鱼或干脆在没有敌人的地方原地等待，早上7：00之后敌人的移动速度会恢复正常，这样我们白天探索的时间无疑又延长了3个小时，尤其对于后期一些比较大的迷宫，更是要有效利用这种方法，才能在一次探索中走遍所有的区域。

敌人强弱

由于迷宫中的敌人都是可见的，所以我们可以通过外观来判断它们的强弱：红色小型敌人为普通杂兵、红色中型敌人为小BOSS级敌人(带着皇冠的表示赏金首怪物、，红色幽灵状敌人为特定怪物，使用□键攻击它们可以以先制攻击的状态进入战斗，反之被敌人接触到则会被偷袭；蓝色小型敌人则表示和玩家的能力有很大的悬殊，可以在地图上直接通过□键消灭，



不过这个规则在夜晚无效，此时即便是攻击它们也会进行强制战斗。

知己知彼 使用维因特有的“アナライズ”特技可以分析出敌人的能力，这样对我方抓住敌人的弱点进攻是很有必要的，所以在流程中晴天着重对BOSS战进行描述，而对付杂兵的乐趣就留给玩家自己去发掘了。



梦幻般的学习生涯

游戏中每一话基本都是按照事件(Event)、课题、自由时间、事件的形式来发展，选择课题和自由时间内选择同伴的“角色事件”都是没有先后顺序的，所以晴天在攻略中提及的课题都是以获得“优”等评价为前提，只要完成任意两个就可以获得每一话必须修得的学分。

第1话 自己的炼金工房

入学式



菲罗梅尔(フィロメール)加入同伴之后，分别前往学生课、购买部、保健室三个地点与其中的NPC对话会了解今后购买物品的大致地点(玩家一定要养成每一话开始都来查看是否出售新物品的习惯)。在返回学生宿舍的途中会发生被托尼骚扰的事件，接着他的死对头刚纳尔登场，并极力邀请维因和菲罗梅尔一起和自己前往学校的炼金工房开发新的炼金术，于是从小就对炼金术充满兴趣的菲罗梅尔便毫不犹豫地答应了下来。最后从前来查看炼金工房的教务主任处得知，原来学校有个传统，那就是工房只能交给至少由4名学生组成的团队使用，并且她还要求大家在2个星期之内制造出“ニクロ布”来证明自己的能力，随后妮可(ニケ)加入同伴。

支线情节

调查炼金工房中彩色漩涡可以记录/读取存档，炼金炉旁边的水龙头处可以无限取得“きよ水”(每隔一段时间可获得10个)。在接受第一个课题前前往“校庭”会看到刚纳尔与金のマナ争执的事件。

调合学Ⅰ基础

与学生课的接待员对话会得到重要道具“イカロスの翼”(在迷宫中使用可以立即返回学校，省去原路返回的麻烦)，接着老师会要求大家外出寻找きよ水、青い花びら、ハウレン草这三种材料，除第一种材料可以直接在炼金工房中取得外，进入“生きし森”在第一个路牌处走右边的分支，沿路就可以收集到后面两种材料，最后返回学校的“教员室”完成课题并得到“回复药”的配方书。





维因

战斗学Ⅰ基础

前往“アトリエ廊下”往前走一段距离进入旁边的铁门会来到“アタノール室”，与职员对话得到“昔の首轮”的配方书，合成出维因的武器后处会了解到成长系统的相关知识。接着进入“风の回廊”在第二个岔路口会发生事件(今后在迷宫按下START可以调出地图，目标地点也会在上面突出显示，流程中就不再赘述)，最后走下方的道路前往东侧就会看到目标怪物，四连战胜利后得到重要道具“辉くぷにぷに玉”，返回“学生课”与职员对话完成课题。

配方收集

探索完“生きし森”区域可以获得“ハンマハンマ”和“爱用バッグ”配方书，一定要记得拿取，否则之后的战斗难度比较大。

Event

眼看两周的期限就快到了，正在为炼金材料发愁的众人在刚纳尔的提点下了解到了关键材料ふさふさ的所在，之后得到“一般的な布”的配方书，此时玩家最好利用之前得到的配方书合成出妮可的武器“クラックハンマー”并继承“フラムゲイズ”的火属性魔法。新地点“旧校舍”的普通敌人难度不高，但是中等怪物(大型红色敌人)魔剑对于我方现在的实力来说过于强大，尽量不要去招惹，中途尽量在地图上直接回避无谓的战斗以保存实力，最后在2层的尽头与猛兽发生BOSS战。敌人的攻击力较高，但因为都是单体攻击，多使用菲罗梅尔的“ヒーリングエコーα”技能算好回复的时机并不难对付，利用其冰属性的弱点也可以快速削减它的体力。胜利后得到重要道具“ふさふさ”和“爆弹”的配方书，返回工房调合出“ニクロ布”后使教务主任心服口服。





配方收集

探索完旧校舍区域可以获得“美味スープ”的配方书。

第2话 炼金术名家的转校生

Event

转眼之间第一学期的期末考试即将来临，而一个带着眼镜的转校生却成了整个学校新的焦点。另一方面一直想和托尼在炼金术方面一较高下的刚纳尔在了解到转校生罗克希斯是炼金术名家后代后，便拉着维因等人一起去说服他加入自己的“炼金术团队”。

前往“教室”众人才惊奇地发现，原来托尼早就抢在众人之前把罗克希斯拉到了自己的“炼金术团队”，气急败坏的刚纳尔放出“既然你加入了他们就是与我为敌”的狠话后悻悻地离开。



预测学



在课堂上得到重要道具“钓り竿”，之后前往新地点“高台”从入口处一直走右边的分支就会来到“垂钓点”，在水边按○键开始钓鱼。钓鱼的技巧很简单，当左右移动的红线到达橙色区域时按○键就可以成功钓起物品，如果玩家觉得红线的移动速度太快还可以不停地转动左摇杆来减慢它的速度(需要注意每次垂钓时如果长时间不按键会自动视为失败)。要想拿到“优”的评价除了至少需要钓起一个物品外，钓鱼时还不能钓起敌人，因此只要出现很长的橙色区域，玩家就要等待时间经过自动判定失败再继续垂钓，累计抛竿6次左右任务自动结束，返回“学生课”与职员对话完成课题。

卡机现象

自从可以使用“支援防御”后很多玩家一定都觉得游戏战斗中轮到敌人行动时经常会出现“卡”的现象，其实这是游戏为了让大家有足够的时间反应而故意设计的，当然使用×键是可以快速取消的。

配方收集

探索完"高台"区域可以获得"人形"、"ゼンマイ细工"、"木制钝器"、"合皮风の布"的配方书。

药学Ⅰ

在课堂上得到重要道具"スコップ"，之后前往"生きし森"一直走右边的分支来到东侧的农田，调查有"！"标记的地点就会发生灌溉事件，课题所必须的"きよ水"可以在下方不远的路牌处调查湖水获得。虽然达成"优"评价的条件是在"6时间内到达目的地"，但实际上玩家在画面提示"探索から9时间经过"之前完成也是可以的，之后移动到农田中有物品标记的地点按○键可以采集调合材料，最后返回"学生课"与职员对话完成课题。

自由时间

如果完成之前课题没有获得足够的学分会发生"补习事件"，反之获得足够的学分，前往"学生课"与职员对话可以了解到接受各种支线任务的方法，同时可以前往"男子寮"和"女子寮"两个新地点，而与工房中的同伴对话则可以发生提升同伴友情度的"角色事件"，完成之后会使"自由时间"经过一周，因此先专心完成"支线任务"再发展"角色任务"是最合理分配时间的方法。

支线情节

前往"校庭"从左下方离开会再次看到刚纳尔想和金のマナ缔结契约的事件；从工房出来前往"屋上"可以发生菲罗梅尔拿出便当邀请维因一起吃的"可怕"事件。



菲罗梅尔



总是喜欢尝试调合的菲罗梅尔再次在炼金工房中制造了一次爆炸事件，接着她会要求维因帮忙处理掉损坏的仪器，先前往"校庭"毁灭证据后，在"アトリエ廊下"走右边的分支进入"谁かのアトリエ·空室"，不死心的菲罗梅尔居然趁没人的时候又偷偷拿了一些炼金的材料……



妮可



神色慌张的妮可跑到工房叫维因不管之后来什么人都不要告诉他们自己在哪里，而随后赶到的一群女学生竟然说妮可和自己的男朋友搭讪，叫她今后注意一点。接着前往"教员室"找到偷偷溜走的妮可，了解到兽族很注重繁衍后代，自己也是不得以才到处寻找男学生搭讪，希望有一天能找到男朋友和自己结婚（汗……），然后生儿育女。

Event

得到"强い纤维"的配方书后正式确定"期末考试"的内容为调合"食物纤维"，接着返回炼金工房会从菲罗梅尔处得知合成的材料其实并不难找到，但是要想提高完成品的质量还需要"ホッフェン"这种特殊材料，而我们神出鬼没的刚纳尔大哥也适时地蹦了出来叫众人赶快行动，不然自己就不让大家使用炼金炉（触发情节到完成期末考试期间都无法使用炼金炉，玩家一定要在这之前调合出足够的物品来应付之后的战斗）。来到"高台"果然见到了帮助罗克希斯的托尼，之后一直沿路向上来到西侧会与罗克希斯发生BOSS战。敌人的攻击力不高，但是伤害到一定程度时会回复HP，其比较有威胁的一招是附带防御崩坏效果的单体攻击，尤其是菲罗梅尔中招后一定要及时使用道具回复HP。胜利后继续朝左侧前进，但最后还是由于罗克希斯成功地拖延了众人追击的时间，而让托尼抢先获得了材料并烧毁了惟一的棉花树。第二天失落的维因从妮可处得知昨天被烧毁的棉花树竟然奇迹般地复活了，接着前往"高台"获得重要道具"ホッフェン"并与木之玛娜建立契约，最后返回炼金工房使用ホッフェン、ゴボウストレート、きよ水调合出"食物纤维"。



第3话 淘气美丽的幽灵

Event

在某个夜晚，一名学生在学校的走廊里听到了诡异的声音，而正当其准备离开时，从旁边的小熊布偶中出现了一个女孩的身影……

自由时间

前往"屋上"会发生菲罗梅尔将妮可当作实验体的恶搞事件；前往"教室"中的"ヴェインたちの教室"和"教室B-1"都有小事件发生。第3周会看到学生们在讨论幽灵的事情。





第二次爆炸事件果然如预期一样发生了，无奈的菲罗梅尔只好告诉维因自己来到学校的真正原因，原来在外面使用炼金术是违法的行为，但偏偏菲罗梅尔又对炼金术十分痴迷，所以只好趁机混进炼金学校来完成自己的梦想。之后调合出5个研磨剂（可以直接在购买部购买）再与她对话将工房收拾干净，最后前往"校庭"应付完教务主任即可。





本来众人想继续帮助妮可解决"恋爱问题"，但是大量学生要求加入炼金工房的事情却让刚纳尔十分困扰，因为他觉得这些学生没有任何潜质，只是慕名而来想成为学校的风云人物。之后在菲罗梅尔的建议下，维因三人前往学校的资料馆查阅相关书籍，希望能找到让饮用者讨厌自己的药品调合方法，得到"世界摩可不思议药"的配方书后，返回工作室调合出"惚れない药"就会发生乌龙事件，前来骚扰的学生的确不再想加入炼金工房，但却差点把妮可当成仇人给揍了一顿……

Event

正因为暑期生活无聊的三人在刚纳尔的建议下开始调查学校的幽灵事件，并得知这是学校每年都有的"试胆大会"，之后依次前往"保健室"、"音乐室"、"资料馆"和"旧校舍"调查，并意外地发现了被吓得晕死过去的罗克希斯，最后返回资料馆的众人了解到有怪物将其他参加试胆大会的学生给抓到了资料馆的深处，救援行动随即展开。进入资料馆一直走右边的分支前往南侧的最深处。这里的敌人以幽灵系为主，攻击时一定要注意它们对物理和魔法攻击的抗性（菲罗梅尔的普通攻击算魔法系），中BOSS的整体实力比较高，必须先集中干掉会使用回复魔法的光天使才行。在尽头发生BOSS战，敌人的招数不多，最烦人的是强制扣除我方SP的特技，所以一定要准备足够的回复药来进行持久战，胜利后可以调合"キュアポット"，接着返回炼金工房刚纳尔向众人介绍幽灵少女名叫帕梅拉，已经在学校居住了多年，由于不甘寂寞，每年她都会故意出现引起大家注意，然后在"试胆大会"和大家一起玩，最后帕梅拉加入同伴。

配方收集

探索完"资料馆深处"区域可以得到"ローブ"、"摇れるタイコ"、"フルーツ爆弹"、"小さい杖"、"天使の羽"的配方书。

支线任务推荐之一　第3话完成"力自慢の仕殴り"可以合成"みかん帽"；完成"虫を操る者"可以调合"シャリオチーズ"。

第4话 在武斗大会决一胜负

Event

悠闲的暑假生活终于结束，这次迎接大家的则是学校一年一度的“学园祭”，并且这次的重头节目更是奖品丰厚的“武斗大会”，本来大家还在商量是否要参加比赛，刚纳尔却直接将维因从工房拉走，原来他已经给维因和自己报了名，到时候他俩准备组队参加“武斗大会”赢取最后的奖品，同时他会向玩家讲解“行程预定表”和“队列”的相关操作。

支线情节

前往“ヴェインたちの教室”、“资料馆”和两次返回工房都会发生小事件。



矿物学

老师交代完课题的内容后前往“マナ遗迹”，在入口处会发生强制战斗，其中会向玩家讲解“连协攻击”和“支援防御”的相关知识，随后得到重要道具“つるはし”。要想在此次课题中获得“优”评价的难度比较高，一开始朝上方前进挖取地图右边的2个采掘点，然后放弃左侧的采掘点直接从地图最上方前往北侧，在第一个分支路口往右，挖取上层最右方的4个采掘点即可。整个过程中玩家要尽量避免战斗和破坏木桶，因为进行这些操作都是需要消耗时间的，不然很难在规定时间之内到达最后的采掘点而使评价下降。



配方收集

探索完“マナ遗迹・周边迹地”区域会得到“机械仕掛けの箱”、“温度计”、“标准机械剑”、“甘果实爆弹”、“可爱いリボン”、“ゲームカード”、“ブレートメイル”、“振动金属”的配方书。

自由时间

某天在工房的走廊上维因遇见了罗克希斯和托尼，傲慢的两人本想嘲笑懦弱的维因，但幸好刚纳尔及时出现并用帕梅拉把罗克希斯吓得口吐白沫的事情将两人说得哑口无言，最后都不让步的双方做出了协定，如果维因在“武斗大会”中获得胜利，那么罗克希斯就必须无条件地加入刚纳尔的“炼金术团队”。此时出现的支线任务“暗黑の剑”玩家一定要完成，因为这将关系到与玛娜精灵建立契约的事件。

战斗学Ⅱバースト



这次的课题是前往“生きし森”西侧消灭指定地点的ストーンウォッチャー，因为敌人的HP很高，而且限制必须在30次行动之内结束战斗（敌我双方合计），所以必须进入Burst模式才能顺利达成目标。建议战斗前让所有同伴的装备上都附带属性攻击魔法（フラムゲイズ、アイストーム、ライトニング任意一种即可），战斗开始后就轮番使用属性攻击魔法，进入Burst模式后帕梅拉、菲罗梅尔仍然使用属性魔法追击，维因、刚纳尔等物理型角色则使用多Hits的技能来削减敌人体力，由于在此模式下同伴的“连携攻击”恢复得很快，算准时机发动也是尽快结束战斗的关键。



虽然在维因的帮助下，这次的试验终于没有发生爆炸，但菲罗梅尔还是因为心里的阴影而晕了过去，之后返回工房调合出2个ネクタル交给保健室的菲罗梅尔就会让她再次生龙活虎起来。



刚纳尔



某天清晨一向神出鬼没的刚纳尔竟然比众人都先来到工房，但是刚互相打过招呼，他却将维因径直给拉到了食堂。原来一位小朋友因为来学校一直找不到自己的哥哥而非常苦恼，虽然维因一直建议她去找学校的老师帮忙，但是热血的刚纳尔却始终坚持要自己帮忙解决这件事情。之后先前往“校庭”与所有NPC对话，再前往“アトリエ廊下”的空房从罪犯手中救下人质让兄妹重新团聚。

帕梅拉



某天喜欢撒娇的帕梅拉突然告诉众人工房的装饰太简陋，自己不愿意再呆在这里，甚至还放声大哭起来，而一向拿帕梅拉没辙的刚纳尔一见形势不对，立马就找借口开溜。最后在妮可和菲罗梅尔的建议下，维因只好找来チーズケーキ、わら人形和ぶらうにマスク这三样帕梅拉喜欢的东西来安慰她，其中ぶらうにマスク在资料馆深处的迷宫可以从地图上收集。找齐三样物品交给帕梅拉果然让她破涕为笑，最后在她的要求下，维因也帮忙布置起工房来。



Event

在体验了紧张的学习生活之后，现在大家终于可以在学园祭上好好放松一下，感受学校欢庆的气氛。此时前往“教室”中的“ヴェインたちの教室”、“教室B-1”和“校庭”都会发生事件，接着前往“讲堂”就是让人期待已久的“武斗大会”了。第一战的难度不高，先集中攻击会使用魔法的男学生，然后只需注意回复女学生使用雷魔法对刚纳尔造成的伤害即可。胜利后本想来为大家打气加油的妮可却带来了菲罗梅尔被诱拐的消息，并且凶手还留下了纸条“如果不在比赛中放水，菲罗梅尔就会性命不保”。显然这一切都是托尼精心策划好的卑鄙手段，最后刚纳尔让维因和妮可尽快找到菲罗梅尔，而“武斗大会”的比赛暂时就由他一个人来应付，不过决赛之前必须得赶回来。

前往“校庭”和帕梅拉汇合并了解到菲罗梅尔被带到了“マナ遗迹”深处后，在目标地点众人果然看到了和托尼形影不离的蕾妮（レーネ），废话不用多说，双方立即展开战斗。蕾妮的普通攻击不高，但是会召唤出“苍炎のマナ”辅助自己战斗，其除了会使用全体火魔法以外，还会在蕾妮HP减少到一定程度后使用提升能力的魔法，之后蕾妮必然使用一招威力巨大的单体攻击，只要看到预备动作，一定要抢在蕾妮行动前选择防御来抑制伤害。先集中干掉蕾妮后剩下的玛娜精灵就简单多了，胜利后可以调合“ミスティカーテン”。

成功救下菲罗梅尔的维因突然想起还在“武斗大会”的刚纳尔，事不宜迟立即赶回“讲堂”参加决赛，战斗中仍然以先消灭使用魔法的罗克希斯为主，如果维因学会了“シェイドシフト”的技能，分身后利用多次行动的优势再配合刚纳尔的“スターショット”技能很快就能打倒罗克希斯，剩下的托尼除了直线火焰攻击会造成全体30左右的伤害外，基本上就是任人宰割的份，胜利后可以调合“デバインシールド”，而失败的罗克希斯也履行了自己的诺言，加入了同伴的行列。



支线任务推荐之二 第4话完成“暗黑の剑”可以调合“ブロージョン”；完成“食べ过ぎ注意”可以合成“アーマークローク”。

第5话 来自东方的新伙伴

Event

随着学园祭的闭幕，大家又迎来了一个新的学年。在新入学的学生中，刚纳尔又使用极其蛮横的方法把一位身着东方服装的女孩拉到了工房，在互相简短的介绍之后，女孩告诉大家自己名叫安娜，是为了学习西方的炼金术而远渡重洋来到这所学校。当她知道维因等人正是在工房中进行炼金术研究时，“挂牌领队”刚纳尔豪爽地答应了她加入团队的要求，之后安娜加入成为同伴。

支线情节

前往“教室”、“教员室”、“校庭”、“食堂”以及两次返回工房都会发生小事件。

自然学Ⅰ基础

在课堂上会得到重要道具“ブーメラン”，之后前往“千年树”一直沿路前进就会发生采集果实的情节，如果要想达成“优”评价，发生情节后不要采集场景内的任何物品，继续沿路向上清完路上的所有敌人来到中庭会发现第二个采集点，等待天色暗下来之后(提示9时间经过)，再分别在这两个采集点收集到4个“夜鸣きぶどう”，最后使用“イカロスの翼”返回学生课完成课题。



配方收集

探索完“千年树”区域会获得“财布”的配方书。

Event

每天都在工房进行研究的众人突发奇想地讨论起为什么来到炼金学校的话题，而当问到维因的时候，维因表示可能是由于父亲也是炼金术士的缘故才来到这里学习，而在大家的追问下，维因的父亲竟然是多年前最伟大的炼金术士迪奥福兰特斯(テオフラトゥス)，最后大家为了了解更多关于维因的身世，决定前往办公室向班主任询问更详细的情况。

前往“教员室”中的“教师私室·ゼップル”与老师对话后，接着在右边两个房间与另外两位老师对话，最后返回场景中的第一个房间与老师对话会得知一个只有维因父亲才到过的地方，如果众人能够找到那里，说不定就能了解更多关于他的事情。

进入“龙の墓场”一直往上方前往北侧，之后一直走左边的分支进入“天の道”。沿路前进发生情节后(探索时间归零)继续深入来到最后的目的地发生BOSS战。一开始我方只能对BOSS造成1的伤害，坚持5回合左右发生情节，本想一人抵挡住怪兽的维因身上发出了耀眼的光芒，同时怪物的能力减半并强制进入Burst模式，之后系统会为玩家讲解“连携奥义”和“Finish Burst”的使用方法，此时按照提示先连续使用三次“连携攻击”并让维因第三个上场即可发动“连携奥义”，接着再使用Hits高的攻击让Finish Burst槽达到极限并选择任意角色的特定指令就是华丽的表演了，恢复到正常情况后，如果看到BOSS使用蓄力攻击(有明显的动作提示)，我方接下来行动的同伴一定要防御才能抵挡住最后的强力一击，否则可能瞬间全灭，接着立即回复HP或使用“连携攻击”让HP剩余量高的同伴上场，只要保证有条不紊地进攻，最终就会迎来胜利。

胜利后可以调合“フレイムリング”，再沿路前进会看到空中漂浮着的球体，原来这里就是只有维因父亲才到过的地方，平稳的空气中流露着温暖，甚至连充满争斗的心也慢慢平和了下来，看着眼前的一切，维因陷入了沉思，究竟当初父亲是怎样单独一人击败拥有强大力量的巨龙的呢?



配方收集

探索完“龙の墓地·天の道”区域会获得“术式の护符”、“キャットスーツ”的配方书。

调合学Ⅲ派生

课题的内容是调合出高等级的回复药，返回工房先调合一次リフュールポット会发生罗克希斯派生调合的事件，接着调合出エクセリフュール前往“ヴェインたちの教室”选择第一项完成课题。



战斗学Ⅲ连携

课堂上武术老师会向维因询问战斗中速战速决，出奇制胜的关键，选择第二项正确回答问题，然后前往“マナ遗迹”击败指定地点的石帝。由于要保证10次以上的连携，所以战斗开始后轮番使用ライトニング的雷属性魔法迅速进入Burst模式，接着使用刚纳尔的“スターショット”技能就能轻松达到目标，而其他角色则可以继续使用雷魔法追击，以取保在30次行动内结束战斗，胜利后返回学生课完成课题。

自由时间

这次玩家必须在四位可以进行“角色任务”的同伴选择其中三个，除了罗克希斯的任务建议完成外，剩下的玩家可以按照喜好进行选择，甚至还可以直接回“男子寮”自己的房间睡觉，“角色事件”会根据玩家选择的不同发生先后顺序的变化，攻略中以晴天自己的选择做为大家的参考。



安娜

喜欢整洁的安娜总是对大家经常到处乱放东西感到十分不习惯，并一再教育大家不要这么邋遢，而一旁的刚纳尔显得不能忍受被低年级的新生呼来唤去，不过好在大家及时劝阻才避免再次发生暴力事件。听到大家争论的安娜感到自己没有受到尊重，负气地跑出了工作室，此时刚纳尔才意识到自己对同伴说了不该说的话，于是立即召集大家寻找安娜的下落，依次前往“アトリエ廊下”、“教室”和“校庭”发生事件，最后解开误会才发现安娜是一个比较神经质的人。



某天帕梅拉惊慌地告诉众人资料馆出现了怪物，虽然众人有点半信半疑，不过最后还是决定和她去资料馆弄个水落石出。前往“资料馆”与4个NPC对话之后，怪物会趁大家在讨论的时候溜进资料馆深处，之后来到南侧的目的地轻松击败怪物，不过更让人意外的是，随后赶到的管理员告诉大家，自从帕梅拉走后，资料馆的环境便每况愈下，而这个怪物正是他们不得以才找来的清洁工。好心办了坏事的众人最后只得留下来帮忙打扫，而自知理亏的帕梅拉则早已逃得无影无踪。



罗克希斯

某天大家又开始在工房中就菲罗梅尔研究的新药品展开了激烈的讨论，而不喜欢嘈杂的罗克希斯为了专心研究，决定独自一人前往资料馆查找资料，接着刚纳尔会拜托维因多和罗克希斯聊聊，这样才能尽快让他融入这个新的集体。前往“资料馆”与书架旁的女学生对话了解到罗克希斯去了千年树，随后在“千年树”中腹见到想和光之玛娜建立契约的罗克希斯，不过光之玛娜却并不愿意，感到无力的罗克希斯只好愤愤地离开，接着只要拥有一个プロージョン(调合所需要的“カーボン岩石”可以在资料馆深处北侧的商店购买)再与光之玛娜对话并选择第一项就可以让它重新考虑建立契约的事情，而再次前来的罗克希斯见到维因帮助自己显然很不愉快。看着离开的罗克希斯，光之玛娜感到十分欣慰，因为它所期望的契约者正是必须具有这种魄力的人，而它也告诉维因今后大家一定有机会再见。



支线任务推荐之三 第5话完成“ヤバい妖精トリオ”可以合成“スレッジハマー”；完成“マッドな科学者”可以合成“炼金布のバッグ”。

第6话 外星球的神秘生物

Event

虽然学校的生活充满了新鲜与刺激，但是时间还是一如既往地前进，转眼就到了第二个暑假。这次老师布置下来的暑期功课“自由研究”还真是让大家感到无从着手，究竟要怎样才能更好地完成功课呢？



支线情节

前往“アトリエ廊下”、“教室”、“校庭”以及返回工房都会发生小事件。



自由时间

完成罗克希斯的事件可以与光之玛娜缔结契约，之前大家在技能盘上无法学习的“召唤”技能现在也可以学习了，千万不要错过。由于每个同伴的“角色事件”是有先后顺序的(比如你在上一话没有完成某个同伴的事件，那么在下一话仍然会出现上一话这个同伴的相关事件)，所以正常流程中是可以完成全部同伴“角色事件”的，大家完全不需要为错过某些事件而担心。



自从上次维因想帮助罗克希斯与玛娜缔结契约之后，罗克希斯对众人的态度就冷淡了许多，而某天大家偷偷跟着罗克希斯来到光之玛娜居住的地方，但还是听到了其拒绝缔结契约的决定。接着返回学校的“资料馆”了解到罗克希斯之所以如此生气，其实是因为自己出身炼金术名家却连缔结契约这种小事情都无法办到而感到十分沮丧，甚至他还有点嫉妒维因有一个称为“最伟大炼金术士”的父亲。最后自动返回光之玛娜居住的地方，原来在罗克希斯离开的这段时间内，大家帮他向光之玛娜说了很多好话，而光之玛娜也开出了最后一个条件，即“微笑着和维因握手，以表示大家之间和睦相处”，如果罗克希斯能办到的话，自己就愿意缔结契约。经过了一个多小时的思想斗争，罗克希斯终于向大家敞开了自己的心扉，不过光之玛娜在缔结契约之后还是不忘警告罗克希斯，如果哪天他背叛了大家，自己就会毫不犹豫地解除契约。







因为大家总是忙着研究，没有人陪她说话，深感寂寞的帕梅拉又情绪化地哭了起来，而一旁的安娜似乎也察觉到了什么，她坚信帕梅拉哭泣一定还有别的原因。没想到第二天，惊慌失措的帕梅拉跑来告诉众人，安娜想杀掉自己，而当众人一头雾水的时候，拿着“驱魔杖”的安娜紧随其后赶到，原来她是想超渡帕梅拉的灵魂，让她早登极乐从此不再因为在人间徘徊而哭泣。一时无法解释清楚的众人只好先拦下安娜，而维因则带着帕梅拉先行离开，接着依次前往“教室”、“教员室”、“学院地下”逃避追捕，最后帕梅拉告诉安娜其实自己只是情绪失控流泪才避免发生最后的惨剧……





最近学校内突然出现了一个自称“正义在你这边”的神秘组织，虽然关于他的传闻各种各样，但是大家还是推断出这多多少少都与“空有满腔热血，但做事情不经过大脑”的刚纳尔有关。在“校庭”与所有NPC对话后，众人果然见到了传说中的神秘人物，接着依次前往“アトリエ廊下”和“学院地下”发生追捕事件，穷途末路的神秘人物最终承认自己就是刚纳尔，甚至他还提出希望维因也加入到“正义在你这边”组织中来的要求，最后还为维因取了一个响当当的名字“正义在你这边二号”……



Event

正为“自由研究”课题伤透脑筋的众人在刚纳尔的建议下准备前往“マナ遗迹”深处进行调查，因为在那里说不定能够找到一些新调合方法的线索，并且这番对话也被门外的托尼偷听到了。

前往“マナ遗迹·内部上层”从左下角通往西侧的出口前往目的地，调查“！”标记的地点会挖到一个神秘的球体，而此时托尼和蕾妮也正好赶到，并且在刚纳尔的冷嘲热讽下，两人和众人展开了激战。战斗中仍然以优先消灭会使用强力单体攻击且HP少的蕾妮为主，这次她还是会召唤出玛娜精灵辅助攻击，不过我方利用普通攻击的多Hits优势能很快积攒Burst槽，如果还能满足Finish Burst的条件更是能直接秒杀蕾妮，最后剩下的托尼直线火炎攻击仍然非常强劲，但是只要事先合成出了“フレイムリング”并装备上就能很好地抑制伤害，胜利后可以调合“エストヴァンガード”和“フェイザーフロウ”。





返回“工房”众人开始研究起这个神秘物体，而当刚纳尔踢了它几脚之后，竟然从里面钻出来一个猥琐的外星生物，很显然它是来自外太空某个星球，但是因为飞船失事而和众人产生了交集，最后在切换好语言频道之后，它终于可以和众人沟通，并告诉大家自己名叫姆沛(ムーペ)。接着为了让它能留在工房里，刚纳尔带头前往校长室向校长争取它的入学资格，而更让人没想到的是，姆沛随便编出的一个地名还真把大家给唬得一愣一愣的，蒙混过关的它最终得以留在学校里和大家一起行动。

配方收集

探索完“マナ遗迹·内部上层”区域会获得“球体宇宙船”、“ブーツ”的配方书。

支线任务推荐之四 第6话完成“空を驱ける石像”可以调合“うに爆弾”；完成“やっぱり登场！ぷに三兄弟”可以合成“おまけのカード”。

第7话 妙趣横生的解谜比赛

Event

悠闲的暑假再次过去，即将举行的"学园祭"又成了这学期大家最关注的事情，而据说这次进行的是"解谜比赛"，所有的谜题都是与炼金术相关的高难度题目，而一向对炼金术相当自信的罗克希斯自然也希望找到和自己组队的同伴一起参加，之后会发生维因过生日的事件，好感度最高的同伴会前来赠送礼物(不同的同伴所赠送的物品有差别，大家无须强求)。



支线情节

前往"教室C-1"、"校庭"左下的垃圾站会发生小事件。

纹章学Ⅰ基础

课堂上选择第一项正确回答老师的问题，然后前往"风の回廊"的东侧目的地，选择第一项启动传送装置后完成课题，如果要获得高评价，首先要将到达传送装置的时间控制在3时间之内，然后继续往迷宫的深处探索，进入"风の回廊·深渊"一直走右边的分支前往西侧，然后走下方的分支前往南侧，最后会在一堵石墙前发生情节，最后返回学生课完成课题。



配方收集

探索完"风の回廊·深渊"区域会得到"猛兽の爪"、"魔术のカード"、"辉く石"、"封魔石"、"异国の刀剑"、"华やかな服"的配方书。



最近一段时间帕梅拉突然对炼金术产生了兴趣，不过根据其他学生反应，其调合出的药相当危险，凡是喝过的人都被送进了保健室，而为了避免事态继续扩大，维因只好前去阻止帕梅拉。前往"アトリエ廊下"发现新的受害者，然后返回工房调合(也可以直接购买)出1个キュアポット对"アトリエ廊下·空房"中的学生使用得知帕梅拉为了寻找新的材料而去了"风の回廊"。接着前往"风の回廊·深渊"，在东侧右上的区域找到帕梅拉，但是这次连罗克希斯也没有抵挡住帕梅拉甜美的微笑，情不自禁地喝下了她给的药水而晕了过去，最后返回学校的"资料馆"，将药品的真实作用告诉帕梅拉后，失望的她决定再也不制造新的药品了。





某天维因和菲罗梅尔一起参加了"野外收集"的课外活动，从出发点一直往左上前进，沿途采集5次物品后发生情节，原来菲罗梅尔在小时候就得了一种怪病，不过幸好受到一位经过村庄的炼金术士救治才暂时保住了性命，而且自从她获救之后就一直对炼金术士所说的一切深信不疑，甚至还认为这个世界上真正存在炼金术士所说的"长生不老"之力。看到想法如此天真的菲罗梅尔，维因忍不住和她吵了起来，因为这种虚无缥缈的东西绝对不可能存在在这个世界上，而不听维因劝阻的菲罗梅尔则生气地跑走，甚至到大家准备集合回校的时候也没有回来。接着再次前往指定地点发现晕倒的菲罗梅尔，并及时将她送回学校的保健室，而当她醒来时则认真地向维因道歉，或许自己有时真的太过于任性。



某天罗克希斯正在进行实验时，为了考验他和同伴之间的默契度，刚纳尔提出了要维因和他一起进行"协力调合"的要求，虽然罗克希斯心里并不是很愿意，但是因为他和光之玛娜有约在先，所以如果自己现在不答应，那么就很有可能失去精灵的契约。之后两人的调合也进行得并不顺利，而为了让他们配合默契，刚纳尔建议众人去找一本名为"协力调合守则大全"的书籍，接着前往"マナ遗迹·内部上层"从入口处往回走就会来到目的地，再沿着中层的狭窄道路开启最右方的宝箱获得书籍，最后掌握到要领的两人返回工房后果然顺利地调合出了新的物品，在众人的赞扬声中，罗克希斯似乎对身边的同伴又亲近了一分。



マラソンの大会

无论玩家是否在上一话看了学生课揭示板上的"联络事项"，第3周都会发生"马拉松大赛"的情节，接着前往"高台"与入口附近的老师对话选择第一项开始比赛。前往山顶的过程中一定要尽量避免战斗，如果此时玩家能力足够，大多数敌人都可以在地图上直接消灭，因此也可以节约很多时间，中途会发生两场强制战斗，惟一比较麻烦的是蕾妮会使用带睡眠效果的炸弹，但好在他们这次的HP不高，使用强力攻击技能很快就可以结束战斗并赢得优胜，最后返回学生课与接待员对话领取奖品。



Event

明天就是"学园祭"了，在菲罗梅尔的催促下，维因开始到处寻找合适的人选和自己组队参加"解谜比赛"，之后玩家可以在以下的地点选择其中一名同伴：ヴェインたちの教室(菲罗梅尔)、购买部(罗克希斯)、食堂(妮可)、资料馆(帕梅拉)、女子寮(安娜)、学院地下(姆沛)。比赛的第一个题目是钓起"巨大的鱼"，前往"高台"的垂钓点会遇见托尼，不过这次他对自己的钓鱼实力相当有信心，并没有使坏，之后在左侧的垂钓点钓起"たらこフィッシュ"(橙色区域最短时出现)并选择第一项就会返回赛场，虽然两人钓起的鱼并没有让评委很满意，但是信心满满的托尼却因为迟到而被取消了比赛资格；比赛的第二个题目是合成出"巨大的物体"，返回工房会得到"巨大な指轮"的调合书，接着前往"アトリエ廊下"的"アタノール室"合成出"巨人の指轮"，再返回"讲堂"便会得到评委的高度赞赏；比赛最后的题目是前往"风の回廊·深渊"东侧右上方的采取点收集"黑マスカット"，而赶到指定地点的维因两人却被想坐收渔人之利的不良学生围攻，轻松地解决掉他们后自动返回讲堂，这次本想再次捣鬼的托尼没想到年迈的评委却拥有一身好武艺，还没等自己出手就已经被打得屁滚尿流，而比赛的结果却出乎大家的意料，维因等人并没有获得冠军，这或许也正是每个经历过学生时代的人都遭遇过的情况，没有永远的一帆风顺，偶尔的挫折才会更加激发自己的潜力……



支线任务推荐之五 第7话完成"危险な宝箱"可以调合"地球仪"；完成"变异する恶魔"可以调合"うに大爆弹"。

第8话 充满谜团的老师

Event

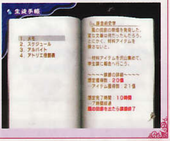
刚纳尔美好的学习生活终于步入了最后一年，虽然他对自己毕业之后还没有任何打算，但是充分享受和大家在一起的时光才是最重要的。而就在大家谈笑风生的时候，一直跟随着维因的萨法(那只可爱的小黑猫)突然觉得有点身体不适，似乎有什么不祥的事情即将发生……

支线情节

前往“アトリエ廊下”、“教室”(ヴェインたちの教室)、“资料室”、“男子寮”以及两次返回工房都会发生小事件。

炼金术史学

这次的课题是前往“风の回廊·雾层”探索神秘祭坛，在前进的途中不要破坏地图上的任何物体，包括可以直接在地图上消灭的敌人也要回避，等到达西侧利用升降器来到祭坛前发生情节后，原路返回的途中开始不断收集地图上可以直接获得的道具，在10时间内(发生情节后开始记时)收集到20个道具以上返回学生课即可得到“优”评价。



调合学Ⅴ应用

这次的课题是调合出具有特定从属效果的テラフラム，先前往“教员室”中的“教师私室·イゾルデ”与



老师对话，本想来获得提示的众人遭到了无情地回绝，之后出门会遇到一个贩卖情报的学生，交给他1000元会得知，要想得到老师所说的从属效果就必须保证调合时的エーテル值足够低才行。最后返回工房使用S/L大法，以保证在调合第一个材料时使用妮可的“协力调合”会出现“0リセット”的效果，这样再选对后面两个材料的属性，将エーテル值控制在20～30之间就会得到“精巧な”的从属效果，带着完成品前往学生课与接待员对话完成课题。

Event

刚纳尔的毕业典礼举行在即，但之前一直感到身体不适的萨法却突然晕了过去，接着前往“教员室”中的“教师私室·ゼップル”向老师询问救治的方法，原来萨法是因为体内的玛娜能量减少才会如此的虚弱，如果要完全恢复，需要前往旧校舍找到调合玛娜药的月光花才行。之后前往“旧校舍·闭锁区域”(这段时间维因不能参加战斗)，一直朝地图右方前进，在最后的地点会见到被大量怪物包围的花丛，一场恶战在所难免。敌人主要以雷魔法和物理攻击为主，建议多利用罗克希斯的“ピュリファイリング”技能来抵消掉行动槽上的时间型技能，这样使用魔法回复HP才能有条不紊地进行，由于敌人属于兽族，所以妮可如果学会“兽特效”的技能就会在此战中发挥至关重要的作用，只要借助于她的多段攻击就能快速累积Burst槽，为发动Finish Burst创造有利条件。胜利后大量的怪物又朝众人涌了过来，但这时一直跟众人作对的托尼和蕾妮出现，而且他们并不是来众人的麻烦，反而帮助众人取得了重要道具“月の花”，最后返回学院的“教员室”从伊佐鲁迪(イゾルデ)老师处接回再次活蹦乱跳的萨法，不过她离开前的一番话却让维因感到十分疑惑，究竟她和自己父亲的关系是什么？为什么只有她知道父亲才去过的地方？为什么她能在不借助玛娜药的情况下治好萨法？一切的一切或许只有时间才能告诉我们答案。

配方收集

探索完“旧校舍·闭锁区域”会得到“硬い盾”的配方书。

调合学Ⅵ调理

这次的课题是调合出符合老师口味的レッドスープ，先前往“教员室”中的“教师私室·ゼップル”与老师对话，之后返回工房调合指定物品，首先在选择材料时尽量使用エーテル值低的材料来控制成品的エーテル初始值，最后只要将エーテル值控制在10以内就会得到“激辛”的从属效果，带着完成品前往学生课与接待员对话完成课题。

战斗学Ⅳ温存

这次的课题是在不遭遇任何敌人的情况下进入“マナ遗迹·内部上层”的最深处，而且有5个小时时间的限制，所以一定要多利用地图确定好最近的路线，甚至有时候停下来观察敌人的动作也是非常必要的，到达终点后自动返回学校，前往学生课与接待员对话结束任务。



妮可的演唱才能为她吸引到了不少FANS，于是某天在工房的走廊上维因就被一群死忠围攻。接着前往“校庭”与刚纳尔和罗克希斯回合，再从“アトリエ廊下”返回工房询问妮可相关情况，本来大家又想再用菲罗梅尔的“讨厌药水”来解决事情，但是为了妮可的幸福，众人只是和她开一个小小的玩笑而已。





某天早起的维因在校庭遇到了清晨练剑的安娜，而为了不浪费每天早晨的大好时光，安娜主动要求维因和自己一起锻炼武艺。之后前往“龙の墓场·天の道”发生情节，消灭掉三个敌人后会稍作休息，最后往右消灭掉场景中所有的敌人即可。



糊里糊涂加入“正义在你这边”组织的维因时常和刚纳尔一起训练战斗的技巧，某天从远处传来了女学生的叫声，虽然维因建议立即赶去看看发生了什么事，但是刚纳尔却难得细心一次，居然让维因带上面具来掩盖自己的身分，不然被大家知道“正义在你这边”的真身就惨了。之后在女学生的指引下，两人前往“资料馆深处”南侧的尽头与抢走包裹的怪物进行战斗，轻松获得胜利后，负责打理资料馆的帕梅拉突然出现，在了解了事情的真相之后，她恳求两人原谅怪物的无心之举，而当她正准备追问两人的姓名时，刚纳尔立即撒腿就跑，看来这个正义团体也不是那么好当啊……



某天刚纳尔郑重其事地将大家召集在一起，准备宣布一个重大事件，而当大家充满期盼地追问时，得到的答案竟然是“罗克希斯暗恋帕梅拉”这种八卦新闻，甚至刚纳尔还以自己是恋爱顾问的身分一直强调这件事情的真实性。之后无辜地维因又被刚纳尔叫去探探罗克希斯的口风，而且还专门准备了特殊的对讲机。前往“男子寮”与罗克希斯见面，而一向对感情问题了解甚少的维因说话自然也变得吞吞吐吐，即便是刚纳尔在对讲机的另一头说破了嘴皮，还是没有办法让维因问出个所以然。



接下来的三个选择玩家可以任意选择，而此时来工房闲逛的帕梅拉却无意中听到了刚纳尔和维因的对话，并且真的以为罗克希斯喜欢自己，决定亲自和他谈谈。整个事情的结果可想而知，天真的帕梅拉竟然当着众人的面表示罗克希斯“长发眼镜”的打扮并不是自己喜欢的类型，即使不能做恋人也还是可以维持好朋友的关系，最后“跳进黄河也洗不清”的的罗克希斯虽然一直辩解自己根本从来没有喜欢过帕梅拉，但是看到刚才一幕的人又有谁会相信呢？

支线任务推荐之六

第8话完成“理由无き讨伐”可以调合“フォルメル织布”；完成“水晶统べし龙”可以合成“亚祖津斗”。

第9话 玛娜与水晶的传说

Event

新学年维因的班上来了一名新生，而正当大家都好奇究竟是谁时，刚纳尔就得意洋洋地出现在了众人面前，看到这个留级的学长，维因等人心里还真不是滋味，不过即然事已至此，那就大家继续一起努力争取顺利毕业吧。

支线情节

前往“食堂”、“女子寮”、两次进入“资料馆”以及两次返回工房都会发生小事件。

调合学Ⅶ机材

这次的课题是寻找实验用的器皿，先根据情报在“资料馆深处”北侧最后的房间打开宝箱，然后调查旁边“！”标记的地点获得“调合机材整备读本”的配方书，接着前往南侧的目的地从宝箱中获得“古びたフラスコ”。返回工房使用它和“研磨剂”调合出“ガリレオのフラスコ”，最后带着它前往“ヴェインたちの教室”完成课题。



自然学Ⅱ

这次的课题只需要将“风の回廊·深渊”的地图重新走一遍即可，为了在最快的时间内完成任务，玩家可以事先记好路线的位置，避免走重复的道路，而某些封闭区域只需要切换画面就算是走完，千万不要老老实实地走遍每个角落，来到最后南侧的门前会发生情节，接着返回学生课完成课题。

Event

对于一个即将毕业的人来说，是否对自己的将来有所打算显然是一个不得不说的话题，而就在大家讨论的时候，一个神秘的声音却告诉维因“不要被他人的想法左右，你所需要的正是那种力量……”。之后校长的到来再次将维因的思绪拉回了现实，并且他只是替伊佐尔迪给众人传话，希望大家前往玛娜遗迹的深处与自己见面，因为自己有关于炼金术的重要知识传授给大家。

前往“マナ遗迹·下层中枢”在最深处见到了早已等待已久的伊佐尔迪，而还未等其开口，众人就被周围环绕的水晶所吸引，在淡淡的紫色光芒中似乎透露着神秘而诡异的气氛。接着伊佐尔迪将多年前炼金术士们所造成的巨大事故告诉了大家，原来当时炼金术士们为了进行实验从各地收集了大量的玛娜精灵存放在研究所中，而让人万万没想到的是，某天从玛娜中提取出的能量突然失去了控制，将实验所夷为平地，同时研究人员为了防止其继续进行破坏，立即将这股强大的力量封印在了前方的巨大水晶中，如果自己没有推断错误的话，当时的事故就是因为炼金术士们触犯了玛娜才造成的。待伊佐尔迪离开后，与所有同伴对话就会发生情节，远处的水晶似乎和维因身体内的能量产生了共鸣，同时巨大的水晶上也出现了明显的裂痕，一股难以抵挡的力量向众人袭来，BOSS战再次打响。BOSS通常情况下只会使用单体攻击，只要注意回复并不应付，并且战斗中切忌使用一切“时间型”的技能，不然BOSS必然会使用特技将其转化为自己的攻击，对我方的HP和SP同时造成不小的伤害，而累计Burst槽的方法则是观察BOSS不断变化的属性，如果看到其当前对物理攻击拥有抗性，就要多使用魔法型的角色来进攻，至于损失的SP则可以利用“换人”的方式来缓慢回复，总的来说这是一场长期的消耗战，如果玩家的回复道具不足很容易出现前功尽弃的情况。胜利后可以调合“深绿のタブレット”，接着众人决定返回学校询问伊佐尔迪刚刚出现的共鸣现象到底是怎么回事，而跟随在众人身后的维因则一直思考着伊佐尔迪将自己叫来这里的真正原因是什么……

配方收集

探索完“マナ遗迹·下层中枢”区域会得到“谜の圆环”、“魔法の丝”的配方书。

战斗学Ⅴ威力

这次的课题是前往“千年树”击败指定地点的ドンケルナイト，除了要在30次行动内结束战斗外，Burst模式下的连击伤害还必须突破3000。与入口附近的NPC对话花1000块钱可以得知敌人的弱点是火属性，因此进入战斗后大家就要轮番使用火属性魔法(推荐フレイムレイン)快速进入Burst模式，只要发动2次Finish Burst就可以满足课题的要求，最后返回学生课完成课题。

调合学Ⅷ攻击

这次的课题是前往“时计塔”消灭指定地点的ポルターガイスト，由于战斗中只能使用道具且不超过10次，所以一定要准备足够的レヘレヘルンルン来针对敌人的弱点进攻，胜利后返回学生课完成课题。



姆沛



虽然姆沛表面留在学校等待修复宇宙船，但其实它心里一直希望在宇宙船修复之后，攻占整个学校，让这里成为自己星球的另一个殖民地。于是某一天它假借参观学校之名，准备对这里的情况进行进一步的了解。依次前往“アトリエ廊下”、“校庭”、“音乐室”发生事件，但是调皮的菲罗梅尔在逗姆沛的时候竟然触发了“自动防卫装置”，随着一声巨响，学校的食堂被炸开了一个硕大的洞，而闻讯赶来的教务主任完全不听众人的解释，立即命令大家前去打扫食堂并辅助修复工作，姆沛侵略计划的第一步似乎走得并不顺利……



某天维因和安娜一起修行的时候不小心掉进了一个洞穴，由于离地面有很高的距离，无奈的两人只好另想出路，而就在此时安娜的神经质再次发作，因为作为东方女性的她思想一直十分保守，如果今天和一个男子独处一室的事情传了出去，她一生的清白就毁了，所以她立即催促维因赶快找到出口离开这里，自己已经无法再忍受目前这种情况。之后调查右侧墙壁上的裂缝找到出口，然后一直往右下方前进就会来到一个拥有天井的地方，最后在萨法的帮助下，刚纳尔等人前来救出了维因两人，而终于冷静下来的安娜也对维因感到很不好意思。



虽然上次维因等人赶跑了前来骚扰的歌迷，但是作为“妮可亲卫队”的成员，这些学生可一刻没闲着，一直密切监视着围绕在妮可身边的每一个人，而当这些狂热FANS最终打听到妮可来学校的目的是寻找男朋友时，他们终于无法再忍受妮可总是和别的男人在一起。另一方面，妮可为了在自己的歌迷中选出真心喜欢自己的人，终于说服了维因假扮自己的男朋友来激起FANS的嫉妒心，如果之后谁能主动站出来和维因对抗，那么这个人对自己的感情一定很深。随后依次前往“校庭”、“音乐室”、“购买部”、“食堂”发生情节，而妮可这次自认为很完美的“择友计划”自然也以失败而告终，不过在这个过程中她也感觉到维因更适合当自己的男朋友，不过一向对感情很麻木的维因以为她只是在和自己开玩笑……



“正义在你这边”的组织在刚纳尔的带领下仍然活跃在学校当中，而且这也在一定程度上抑制了暴力事件的发生，所以当初无奈加入组织的维因终于体会到了“惩奸除恶”的意义所在。随后依次前往“教室C－1”、“食堂”、“资料馆”帮助大家解决困难，但是好像大家已经渐渐把“正义在你这边”当成了救难组织，甚至连打扫，借钱等事情都找上了门，不过即便如此，刚纳尔的热情并没有被浇灭，最后他仍然决定继续在学校内帮助有需要的人。

支线任务推荐之七 第9话完成“机械の妖精”可以调合“真空雷管”；完成“传说の番长”可以调合“龙头琴”。

第10话 再次觉醒的未知之力

Event



虽然回到学校的维因一直回想着之前在水晶前发生的一切，但是萨法的病情则更加让他担心，不过最后一学期的课程也是不能耽误，他再三嘱咐萨法一定要安心修养，接着便和刚纳尔等人一起上课去了。

支线情节

前往"食堂"以及两次返回工房都会发生小事件。

某天菲罗梅尔和姆沛追逐嬉戏的时候，姆沛突然感到身体不适，钻进了自己的飞行器里稍作休息。前往"教室"发生情节，正当大家都以为姆沛在工房内睡觉的时候，学校中竟然出现了大量和姆沛长得一模一样的生物，顿时整个学校陷入了一片惊慌之中。感觉事情不对的众人立即返回"工房"向姆沛询问事情真相，原来今天正好是姆沛20年一次的产卵期，大家在学校内看到的生物其实就是它的256个孩子们，不



过因为它们多半都是充满空气的皮囊而已，只要戳破它们就可以轻松消灭掉，最后在刚纳尔的带领下，前往有标记的地点总共消灭5个姆沛的分身后结束繁殖事件。

某天教务主任来到工房想找安娜单独谈话，但因为当时安娜正好不在，所以大家就开始纷纷追问起教务主任来工房的目的，原来安娜平时虽然学习很努力，但是炼金课程的成绩却始终没有起色，总是徘徊在班上倒数几名的位置，而一向严厉的教务主任自然是很看中学生的学习成绩，所以她希望众人转告安娜，如果在之后的补考中还没有明显提高的话，她只好将她开除出学校，因为她已经不适合继续留在这里进行学习。之后为了帮助安娜顺利地掌握炼金的诀窍，大家决定先从最基础的入手，在炼金炉调合出1个"研磨剂"后会开始第二阶段的学习，接着安娜准备挑战调合高级回复道具"超级复活药"，之后先前往"千年树"讨论"保存液"的调合配方，选择"果物"给予安娜提示，然后再去"龙の墓场・骨の森"讨论"圣辉石"的调合配方，选择"クロム结晶"再次给予提示，最后返回工房成功达成教务老师的要求。



姆沛荒唐入学的事情最终还是传到了教务主任的耳朵里，最后她召集了所有学校的领导一致作出了"开除姆沛"的决定，而这番讨论正好被经过的姆沛听到，为了让自己能够顺利地留在学校，他终于决定采取武力的强硬措施来控制整个学校。之后教务主任会跑来工房告诉众人，姆沛将菲罗梅尔、校长和另外两个女学生当作人质要求教务主任收回之前的处分决定，而无奈的维因只好想办法展开营救行动。此时与同伴对话会产生两套营救方案：一是由妮可和刚纳尔提出的强行使用爆弹突破展开营救，二是由罗克希斯和安娜提出的，使用放了安眠药的食物引诱姆沛，这样就可以不菲吹灰之力营救到人质。接着先与罗克希斯对话将"焼き鱼"交给他，再与妮可对话将"フラム"交给她，但是两种方案最后都以失败而告终，不过最后真正解决事件的方法竟然是校长被姆沛希望学习炼金术以回到故乡的故事所打动，以学校最高权力者的身分废除了姆沛的退学决定……



Event

眼看维因等人即将迎接毕业考试，但萨法的老毛病却又再次发作并晕了过去，并且这次众人第一个想到的就是曾经治好过萨法的伊佐尔迪。



帕梅拉

接着前往"教员室"的第一个房间与伊佐尔迪对话，看着迫切希望得到帮助的众人，她竟然很冷漠地告诉大家，虽然萨法是玛娜精灵，但如今它附着在猫的身体内，所以本不会消逝的生命却会随着猫生命的结束都消亡，所以即便众人现在做任何事情也无法改变宿命的安排。之后在刚纳尔的建议下，众人准备前往神龙居住的巢穴，说不定在那里可以借助龙的灵气让萨法重新恢复能量。

前往"龙の墓地・原初の穴"，沿路有很多采集点可以供玩家收集高级调合材料，如果大家不想因为天黑而中途折返的话，可以利用北侧的垂钓点等待时间经过，这样也能顺便钓到很多高级鱼类。最后在洞穴的深处，





众人让萨法躺在了神龙曾经居住的巢穴上，但是奇迹并没有发生，而正当大家沮丧之时，伊佐尔迪出现在了众人的面前，甚至最后她还以众人不听自己的劝告任意妄为为由，召唤出了强大的精灵守护者与众人展开激战。战斗中敌人的单体攻击伤害相当高，因此一定要合理使用"支援防御"来躲过致命一击，当然准备足够的高级回复药也是很有必要的，从地面钻出的突刺攻击威力不大，但很容易把同伴打成"眩晕"状态，一旦看到行动槽上同伴的卡片已经变得很红就要及时将他换下场，等待合适的时机再出来参加战斗，由于敌人没有明显的弱点，所以平时只能使用多Hits的攻击来积攒Burst槽，一旦进入Burst模式就是全力反攻的最佳时机，胜利后可以调合"エリキシル剂"。

败在众人手下的伊佐尔迪最终承认了众人的力量，但同时萨法也因为能量耗尽而倒在了众人面前，再也动弹不得。抱着浑身冰凉的萨法，维因心中强烈的生存意愿终于引出了隐藏在自己体内的神秘力量，一道炫目的闪光之后，本已死去的萨法竟然再次活了过来，并在维因的脚下蹦蹦跳跳，就像之前什么事情都未发生一样。虽然大家对于刚才所看到的一切都感到相当震惊，但一旁的伊佐尔迪却处之泰然，似乎这就是她意料之中的结果，接着她留下自己已经确认完某些事情的话语后，便匆匆地消失在了众人的视线当中。

配方收集

探索完"龙の墓地・原初の穴"区域会得到"うにの神秘"、"宇宙からの物体"、"魔力の首轮"、"小さな宇宙"、"巨大音乐装置"、"圣なる金属"、"きわどい衣装"、"高性能机械剑"的配方书。

支线任务推荐之八

第10话完成"双剑の魔神"可以合成"クォーツスライサー"；完成"魔女三姐妹"可以合成"スウィーツランド"。

第11话 揭开自己的身世之谜

Event



返回工房的众人开始纷纷猜测起维因身上的神秘力量，而为了帮维因解围，刚纳尔竟然主动提出了上课的要求，因为谁也不愿意在快毕业的时候成绩反而直线下滑，如果再不走运的话，甚至他还有可能成为学校历史上的第一个五年级生。

支线情节

返回工房会发生小事件。

纹章学Ⅱ

这次的课题是让大家依次调查遗迹中的3个纹章，前往"マナ遗迹·下层中枢"一直沿路前进就会依次发现3个纹章，不过要想在10个小时的时间内走完3个目的地就要尽量避免战斗，之后返回"ヴェインたちの教室"与教务主任对话，依次选择一、二、一项正确回答关于"纹章"上所记载内容相关的问题后完成课题。

战斗学Ⅶチェーン

这次的课题是击败"风の回廊·深渊"目标地点的サイレントホーン、由于要求连续攻击20次以上，所以在攻击时一定要看清楚敌人的行动位置，不然被其中断了就要重新创造机会，敌人主要以单体物理攻击和雷魔法为主，事先装备上防御的饰品会让战斗十分轻松，胜利后返回"ヴェインたちの教室"与老师对话完成课题。

调合学Ⅸ应用

这次的课题是调合出1个高エーテル值的"エリキシル剂"，合成的配方在上一话击败BOSS已经获得，其中调合材料ドンケルハイト可以在"龙の墓地·原初の穴"中各个农田采取，シンケオニオン最快速的方法是在预定表中安排安娜前往"神の伤痕"探索，这样返回时会有很大几率获得多个。调合时只要保证每次都转到和卡片同样的颜色就能保证达到100的エーテル值，最后带着完成品与学生课的接待员对话完成课题。



战斗学Ⅵ速度

这次的课题是以最快的速度击败"时计塔"指定地点的暴れキノアラ，由于敌人行动10次左右就会逃跑，所以在这之前一定要使用火魔法攻击其弱点，以争取以尽快进入Burst模式，接着再配合强力攻击一口气收拾掉它。

自由时间

由于本作存在多个同伴结局，所以在第4周时玩家只能在7名同伴中选择1人来发展最后的情节，一旦触发该同伴的事件，一直到本章的剧情事件为止都不会再发生任何"角色事件"，想体验到所有同伴结局的玩家一定记得留下此时的存档哦。本篇流程中晴天选择的是菲罗梅尔。



安娜



自从第一次菲罗梅尔晕倒之后，维因就一直很担心她的身体健康，但由于平时个性大大咧咧的菲罗梅尔总把晕倒当作一种司空见惯的事情，自己一点不放在心上，这不仅更让维因感到不安。某天在刚纳尔的建议下，维因决定自己搭配一套营养餐帮助菲罗梅尔改善体质，随后调合出"レッドスープ"、"レヘルン"、"健康菜"这三样物品交给刚纳尔，没想到自作主张的刚纳尔竟然将维因打晕在地，并且还和其他同伴商量一起演一出戏，试探一下维因在菲罗梅尔心中的地位。听闻维因晕死过去的菲罗梅尔显得异常紧张，不过最后得知被众人戏弄的她非常生气地跑走，但造成现在这种局面显然也不是出于维因自己的本意，所以为了让大家能够重归于好，维因还是决定亲自找到"アトリエ廊下"请求菲罗梅尔的原谅。面对吞吞吐吐的维因，菲罗梅尔始终还是生不起气来，最后她也承认自己并没有生大家的气，只不过在当时那种情况下，拉不下面子的她只好选择暂时离开冷静一下，而解开误会的菲罗梅尔和维因也作出了约定，总有一天他会找到治疗菲罗梅尔身上怪病的方法。



Event

距离毕业典礼还剩几天的时间，虽然最后的考试成绩大家还不知道，但是刚纳尔能否顺利毕业仍然成为了妮可等人常拿来消遣刚纳尔的话题。而正当大家有说有笑的时候，伊佐尔迪径直来到工房，并要求维因和菲罗梅尔到资料馆和自己见面。虽然从之前发生的一切来判断，大家都觉得这是一个不折不扣的陷阱，但是为了弄清楚伊佐尔迪真正的目的，维因还是答应跟她走一趟。之后前往"资料馆"，在南侧最后的房间调查魔法阵就会被传送到新的区域，继续沿路来到最后的房间，出现在众人眼前的竟然是和之前遗迹极其相似的巨大水晶。此时伊佐尔迪终于说出了维因真正的身分，那就是数年前伟大的炼金术士迪奥福兰特斯利用玛娜制造出来的人造生命体，而正当大家对如此荒谬的说法嗤之以鼻的时候，伊佐尔迪利用传送术将菲罗梅尔移动到自己的身旁，并毫不犹豫地用锋利的尖刀刺了下去。

看着倒在血泊之中的菲罗梅尔，维因心中让其复活的强烈愿望再次唤醒了其体内的巨大力量，而本应该回天乏术的菲罗梅尔却在一阵闪光之后，毫无损伤地站在了众人的面前，接着伊佐尔迪将之前棉花树复活、削弱巨龙力量、救活萨法等情况一一列举在众人面前，事实的确向任何人都证明了维因拥有实现愿望的能力，只要是他心中迫切的想法，最后都会成为现实。本以为解开了自己的身世双方的争斗就可以告一段落，但是伊佐尔迪却告诉众人自己必须要完成迪奥福兰特斯临死前的嘱托，在这个人造生命体的巨大能量还没完全觉醒时消灭掉他，因为今日维因拥有"救助他人生命"的想法，说不定哪天也会出现"夺取他人生命"的想法，如果现在放任他不管，今后必定会成为整个人类的最大威胁。



这场战斗绝对是目前为止最艰难的一战，因为敌人几乎所有的攻击都是全体伤害，而且还会不时地使用"古代秘术"连续3次行动，建议玩家在战斗前一定要合成出大幅度降低雷属性伤害(发雷エレキテル)和防止眩晕状态(うさみみ)的饰品，再准备足够的キュアポット，战斗的难度就会明显下降很多，平时多利用回复的间隙使用物理攻击积攒Burst槽是基本的战术。胜利后可以调合"アロママテリア"，而无法阻止众人的伊佐尔迪最终倒在了冰冷的地面上。

可怕的夜晚 一些平时不怎么起眼的敌人有时在夜晚才会完全发挥出真正的实力，而且再加上夜晚战斗的逃跑几率很低，所以玩家没有足够的实力还是尽量少在夜晚进行战斗比较好。

第12话 走向希望的未来

Event



本来学校准备就维因打伤老师的事情对他进行处分，但没想到平时总喜欢刁难大家的教务主任这次反而帮维因说起了好话，原来她早就知道维因的真实身分，所以为了证明维因心地纯洁，并不会像伊佐尔迪所说的那样作出毁灭人类的事情，她才总是故意为众人制造麻烦，看看大家是否会记仇。另一方面，学校内突然出现了一座诡异的石墙，并且还有逐渐蔓延的趋势，如果不尽快找到解决的办法，学校很快就被这堵怪异的巨墙与世隔绝。而当校长准备找一个人前往其中一探究竟的时候，竟然没有人有勇气接受这个任务，最后从菲罗梅尔处听说事态严重的维因主动接受了任务，毅然和自己一起奋斗的同伴向未知的领域发起了挑战。

进入迷宫后，先利用下方的传送方阵来到两个封印的门前，接着从左上的出口离开，在道路的尽头回与托尼和蕾妮的幻影进行战斗。对付他们的方法和之前大同小异，无非是他们的能力有了明显的提升，随时使用魔法保持全员的体力就可以有条不紊地进攻，胜利后返回最初封印的门前，此时左边的门就可以通行了。利用它继续深入在尽头与之前的大翼龙进行战斗，敌人比较有威胁仍然是蓄力火焰喷射，多利用上方的时间槽来观察我方发动攻击后是否还能赶得及在其行动前防御，不然就只有使用“支援防御”来抵御这招。胜利后右边封印的门开启，在尽头会再次遇见从水晶中涌现的敌人，由于敌人对物理和魔法的抗性会不断变化，仍然是一场漫长的消耗战。

将以上的门全部开启后，返回最开始传送的魔法阵往左下方前进，利用电梯前往下层继续使用新的魔法阵往深处探索。历经千辛万苦来到最后的地点，在这里等待玩家的正是维因体内玛娜之力所形成的另一个自己，原来之前维因在力量觉醒时所听到的声音正是由他发出来的，不过现在他却向众人说出了自己惟一的愿望，那就是让现在的维因从这个世界上消失，而此时的维因也回想其之前伊佐尔迪所说的毁灭预言，或许自己真的不应该存在在这个世界，并且自己的影子已经为自己实现了如此多的愿望，现在或许也是自己回报它的时候了。最后一时被迷惑的维因不顾大家的劝阻走向了自己的影子，而影子看到菲罗梅尔等人不死心的样子，竟然控制维因的意识向众人发起了攻击，毕竟有这些同伴的羁绊，自己的确很难说服维因作出有利于自己的选择。

击败了意识被暂时控制的维因，





菲罗梅尔用当初的约定唤醒了一心想成全影子的维因，而影子看到自己称霸世界的计划就这样被众人活生生地破坏，恼羞成怒的他显现出了真实的形态，最终决战就此打响。在漫长而艰苦的战斗后，影子最后和诡异的石墙消失在了学校的大陆上，并且随着影子的消逝，维因体内神秘的力量也不复存在，变成了一个真正的普通人，甚至连一直跟在自己身边的萨法也成了一只普通的猫，它的话语自己再也无法理解。看着成为凡人的维因，伊佐尔迪也没有了再为难他的理由，而为了让维因真正融入到正常人的生活中，她也决定永远替维因隐瞒他和迪奥福兰特斯之间的关系。

举行完毕业典礼之后，大家不禁感叹起了这三年的学习生活，而即将离开学校的刚纳尔也将工房的使用权交给了安娜，希望她能在自己离开之后招募到更多的新学员，一起为研究炼金术而继续努力。如果各位玩家还对这短暂而充实的学习生活感到不满足的话，那就一起和晴天期待一下系列的续作推出吧(笑)。



妮可

配方收集

探索完最初的三个封印之门可以获得“究极机械剑”、“超容量バッグ”、“神の首饰り”、“ゴッドハンマ”、“王族宇宙船”、“魔境的术式”“名工の一振り”、“爪的超暗器”的配方书，利用它们可以合成出每个角色的最强武器。



毕业五年后维因果然和菲罗梅尔一起步入了婚姻的殿堂，而十分看中承诺的维因也继续为菲罗梅尔寻找着治疗她身体疾病的方法。这不，有一天安娜和罗克希斯又送来了新的药品，在搀扶床上的菲罗梅尔服下后，看着进入梦想的菲罗梅尔，浮现在她脸上的微笑似乎在告诉所有人，自己现在是多么的幸福……





通关特典

①继承金钱和图鉴完成度；
②继承AP和在“成长之书”上已经学习的能力；
③标题画面“Extra”中追加キャスト（各位配音声优录制的特别片段）；



④标题画面“Extra”中追加エンディング（按○键可以进行回放）；
⑤标题画面“Extra”中的““キャラクター”追加“キャラクターフェイス”（按←→键可以观看不同角色的表情设定图）、“设定画”（最初游戏公布时的两张宣传画）、“イベントイラスト”（根据11话所选择的不同角色收集到特殊的角色画面）；
⑥音乐模式中的音乐全部开启，大家一起享受这场音乐的盛宴吧。

角色好感度 游戏中的同伴对维因的好感度其实主要表现在查看其状态画面时的表情，不过这也并不影响最后的结局，要想达成不同同伴的结局主要还是取决于11话玩家所选择的同伴。

PSP	最终幻想II重制版	Square Enix	RPG
	ファイナルファンタジーII		日版
	2007年6月7日	1人	3800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



上期由于篇幅的关系没能刊登的隐藏要素将会在本期研究中为玩家全部奉上，作为PSP新增要素的"秘纹的迷宫"也可谓相当厚道，不但利用各种关键词派生出的迷宫多达45个，甚至与隐藏BOSS的战斗胜利后还可以通过反复挑战获得大量变态装备，现在你准备好迎接新的挑战了吗？

文 晴天　美编 anubis

灵魂重生模式

保存通关记录后返回标题画面可以选择"Soul of Rebirth"的追加模式，玩家必须使用敏武、斯科特、约瑟夫和理查德四人来完成一段在异界的冒险故事，由于所有角色的能力包括装备都与他们在正常流程中死亡时相同，如果之前大家没有好好锻炼一下他们，开始可能会比较吃力。



Unknown Cave 谜の洞穴

准备使用自己全部力量打开"终极之术"封印的敏武在恍惚中再次醒了过来，并发现自己似乎来到了通往冥界的"翡翠之路"，才刚往前走不久，他就看到了一个被帝国军亡灵围攻的年轻人。帮助他解围后才得知，原来他就是卡修安王国的王子斯科特，戈登的孪生哥哥，简单地寒暄之后，斯科特加入了队伍，毕竟在通往冥界的路上有人作伴要比孤独一人好得多。来到B2F的右上方，远处的嘈杂声引起了两人的注意，原来之前布下机关害死约瑟夫的伯庚仍然纠缠着他，为了结束伯庚的执念，众人只好合力击败了他，在经过短暂的思考后，敏武邀请约瑟夫加入了队伍，因为现在连他自己也不能确认是否打开了"终极之术"的封印，如果之后还需要启动仪式的话，多一个人毕竟还是多一份力量。继续深入洞穴在B5F调查通道旁边的巨虫会见到为了掩护费里奥尼尔从魔化皇帝手中逃脱而丧生的理查德，最后大家终于找到了各自的共同点"都是帮助费里奥尼尔一行人而付出了生命的代价"，或许这就是命运的安排，还有更艰巨的任务在前方等待着他们去完成。最后利用迷宫最后的传送方阵进入村庄。



Enemy

这里敌人的攻击力普遍较高，如果能力不足的话最好勤记录，多利用敏武的恢复魔法坚持到凑齐4个同伴就会相对容易些。Giga Parasite(ギガパラサイト)是一种相当无耻的敌人，虽然它的攻击力很低，但是攻击附带的吸魔效果非常烦人，如果遇到一定要使用斯科特的冰魔法快速解决掉它们。

Treasure

B4F可以获得古代之剑(Ancient Sword／こだいのつるぎ)，多利用它攻击附带的诅咒效果会让战斗轻松很多。B3F最下方的瀑布后面也有隐藏商店，会出售和正篇流程一样的强力魔法。

Machanon マハノンの町

在村庄的酒吧中众人见到了久违的希德，不过他却意外地告诉众人当自己第一次来到这里的时候，并不感觉这里像众人所描述的地狱，即然现在众人来到了这里，那就不妨解开这个困扰着大家的谜团。接着先在村庄中购买强力装备，然后返回之前的洞穴提升一下队伍的整体实力，保证所有角色的HP在1000左右再从右下角的传送方阵离开。调查最上方的门会发生情节，这次因为是处于幽灵状态，所以使用自己力量打开封印的敏武没有再死一次(汗……)，先调查四周的封印球随机提升能力，最后调查中间的封印球发生BOSS战。敌人的核融术威力很大，不过好在是攻击单体，所以只要保证回复魔法的等级足够高就能轻松应对，此战一定要让斯科特使用古代之剑让敌人陷入"诅咒"状态，这样在接下来的消耗战中就能稳操胜券，胜利后获得"终极之术"(Ultima／アルテマ)的魔法书，建议让敏武学习。

Unknown Palace 谜の宫殿

从村庄上方的传送方阵可以进入最后的迷宫，此处的敌人实力绝对不容小觑，进入前一定要确保我方全体的HP在2000左右，不然会战斗得相当辛苦，而且一定要准备足够的恢复道具(尤其是恢复MP的)才能确保坚持到最后，如果将"终极之术"修炼到5级以上几乎可以秒杀(单体攻击)迷宫中的任意杂兵，尤其是对付一些躲在后方施放魔法的敌人相当奏效。在4F走左数第二个门利用尽头的传送方阵前往7F，沿路来到10F就是与皇帝的最终决战了，敌人和正篇流程中的最终BOSS一样，防御力相当高，而且属性魔法对他的伤害也微乎其微，所以高等级的"终极之术"就是克制他的利器。他惟一比较有威胁的招式就是全体流星雨，大约会造成单个角色500左右的伤害，不过如果我方的回复魔法等级在10级以上，使用全体回复即可维持体力。



Treasure

4F进入不同的门可以获得每个角色的最强装备：最左边的门可以在尽头得到敏武的专用武器星尘之杖(Stardust Rod／ほしくずのロッド)，装备后可以使精神、智力、魔力三项属性上升到99，在战斗中使用相当于16级火魔法的效果；左数第二个门可以获得约瑟夫专用防具护身肩带(Bracers／ブレイサー)，装备后力量和体力上升到99；第三个门可以获得理查德的专用武器飞龙枪(Wyvern Lance／ひりゅうのやり)，装备后力量和敏捷上升到99；最右边的门在尽头的房间可以从左下角的墙壁穿过，从密室的宝箱中可以获得斯科特的最强武器野玫瑰(Wild Rose／ワイルドローズ)，装备后力量和智力上升到99，在战斗中使用相当于16级狂暴魔法的效果。虽然每个宝箱都有怪物守护，不过使用高等级"终极之术"都不难对付。

Enemy

Mini Satana(サタナジュニア)的混乱魔法比较有威胁，尤其是在我方实力较高的时候能容易自相残杀造成全灭，所以战斗中一定要优先消灭它；Orukat(オルカト)的即死和诅咒魔法非常凶狠，无论中了哪种状态都会使我方陷入相当被动的局面，而且它的攻击也附带即死效果，绝对是整个最终迷宫中最恐怖的敌人；Malboro Menace(モルボルワースト)的攻击会同时附带睡眠和麻痹效果，通常群体出现也是让人比较棘手的事情，使用高等级火或雷属性全体魔法快速解决；Chaos Rider(カオスライダー)能力不高，但会使用10级吸魔术，通常都可以强制夺走我方任意角色150以上的MP，再加上逃走的可能性很低，所以一旦遇上就使用"终极之术"来对付；Gold Golem(ゴールドゴーレム)的攻击力相当恐怖，不过利用雷属性的弱点还算比较好对付。

Epilogue 尾声

在宫殿的尽头，众人见到了帝国皇帝在阳间被击败后分裂出的"光明面"，他告诉众人这里其实是极乐世界，即所有人都向往的天堂，如果众人愿意原谅自己"黑暗面"现在(即阳间与主角四人战斗的魔化皇帝)所做的一切，那么他就会让众人得到永生并享用取之不尽的财富。面对巨大的诱惑和世界的生死存亡，敏武等人终于作出了最后的决定，即然现在已经无法返回阳间，那他们就更应该尽自己最大的努力为现实中的人们争取最后的幸福，不能放任魔化皇帝在阳间继续肆意地破坏。恼羞成怒的"光明面"皇帝显然并不会让众人轻松如愿，但是邪恶终究不能战胜正义，随着"光明面"和"黑暗面"的皇帝先后被击败，世界再次迎来了久违的和平，而在菲因城的宫殿之上，敏武等人看着属于年轻人的新时代来临而感到无比欣慰，至于他们即将前往的地方和做的事情，或许只有他们自己心里才知道真正的答案……



©1987, 1988, 2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL Rights Reserved. ILLUSTRATION:
©1987,1988,2007 YOSHITAKA AMANO



秘纹的迷宫



作为PSP版的新增要素，整个世界地图上共有三个"秘纹的迷宫"，以Poft(ポフトのまち)为中心，"秘纹的迷宫·北西"位于其左上方、"秘纹的迷宫·北东"位于其右上方、"秘纹的迷宫·南"位于其正下方。与每个迷宫入口左侧的魔法师对话并选择"关键词"会得到其和不同角色的匹配度，而在三个迷宫封印都被开启的情况下，进入"秘纹的圣域"(Poft/ポフトのまち正上方被森林围绕的小山右侧)中的封印之门就会与隐藏BOSS进行最后的决战。

探索须知

①迷宫中无法即时存档和使用跳跃魔法(テレポ/Teleport)离开；

②如果在迷宫中被敌人全灭会直接Game Over并返回标题画面；

③每次与地图尽头的传送封印对话可以选择任意"关键词"，秘纹の迷宫·北西、北东、南三个迷宫需要分别完成4、7、10个地图才会出现BOSS战(通往BOSS的关键词可以任意选择)，胜利后解开对应的封印；

④三个迷宫全部完成(挑战顺序不限)后必须前往"秘纹の圣域"击败隐藏BOSS才能再次挑战三个迷宫；

⑤某些关键词间存在派生关系，所以以下将按照派生的顺序为大家列出全部43个地图的攻略方法；

⑥击败隐藏BOSS后再与迪米翁对话选择任意关键词会得到各种强力装备，并且同一种装备只能获得一次，之后只会奖励圣灵药(Elixir/エリクサー)，玩家可以多次挑战；

⑦最后选择"希望(Hope)"再将希望之光(Light of Hope/きぼうのひかり)交给迪米翁会得到重生术(Revive Tome/リバイヴのほん)。

⑧最后选择"破灭(Destruction)"和"Yes(はい)"会和迪米翁进行BOSS战，胜利后来到封印的门前调查迪米翁的尸体就可以进入内部获得究级魔法毁灭术(Destroy Tome/デストロのほん)，但是之后再突破秘纹的迷宫将无法交换任何道具。

派生关系❶

Wild Rose のばら

与反抗军战斗的帝国士兵对话会发生强制战斗，消灭掉总共5个帝国士兵后会出现提示，接着返回地图中心与之前没有和帝国军战斗的反抗军士兵对话会得到"追迹(Tracking)"的关键词。

Tracking 追迹

经过某些岔路口时会出现火焰指引道路，如果玩家在选择的道路上遇到Big Horn(ビッグホーン)这种敌人就说明这是条死路，应立即更换另一条道路前进(如果强行突破会出现寸步遇敌的情况，但通过后也没什么特别奖励)。

派生关系❷

Mythril ミスリル

先前往地图右下角与角落里的NPC对话，之后调查地图中的水井开始寻找秘银矿石(正确的水井位置随机，选择错误会发生强制战斗)，获得Mythril Ore(ミスリルの原石)后再次与NPC对话会得到"镜(Mirror)"的关键词。

Mirror 镜

地图分为左右两个部分，走左边的分支在岔路口有时会出现"音效提示"，之后所有的按键相反，移动时一定要小心，如果掉到地图外利用传送方阵可以返回出发点重新开始。

派生关系❸

Airship 飞空艇

先往左上方前进与岔路口附近的NPC对话会得知他没有钉子而无法进行修复飞空艇的工作，接着依次走右、下、左的分支会看到两个NPC，调查第一行左数第一个木箱找到钉子(Nails/くぎ)。将它交给之前的NPC后，与他右上方的NPC对话两次得到锯子(Saw/のこぎり)，将它交给右下方不远的NPC，接着询问他右上方的NPC得知其弄丢了锤子，最后来到下方的分支往右，调查尽头的木箱找到锤子(Hammer/かなづち)交给他就会获得"风(Wind)"的关键词。

Wind 风

地图上一直存在随机吹的风，所以移动时千万不可操之过急，不然很容易被吹到地图外重新开始。由于每次风向改变时会让玩家往对应的方向前进一步，所以移动的原则就是在每次风向改变之前移动到岔路口或开阔的场景来确保自己不会掉下去，依次走下、右、左、下、左、下、右、右、上、右、右、下、右、上、上的分支就会看到传送封印。



派生关系❹

Goddess's Bell 女神のベル

移动时会不断地传来铃铛清脆的响声，建议玩家贴着墙壁移动，这样当铃声最急促的时候就会在墙壁上发现闪光点，调查它即可获得"浓雾(Dense Fog)"的关键词。

Dense Fog 浓雾

先依次走上、上、左的分支会看到一个NPC，与其对话后他会要求玩家去打开地图左下角被锁住的宝箱，之后返回岔路口走上、上的分支调查墙壁上的特殊标记就可以打开宝箱的锁，最后从宝箱中获得古代的卷轴后与他对话可以获得"龙骑士"地图的攻略提示。

派生关系❺

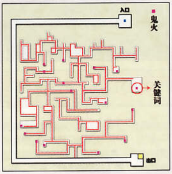
Wyverns 飞龙

与地图中睡觉的飞龙会得知使用正确的声音才能使它苏醒，依次对它使用"女神之铃(Goddess's Bell/女神のベル)"和"吊坠(Pendant/ペンダント)"后，再给予其一个回复道具(Potion/ポーション)就会得到"暗黑(Darkness)"的关键词。



Darkness 暗黑

这里最烦人的就是所有的道路都是不可见的，按照下方的地图与所有的鬼火对话后，与最右边的鬼火对话得到"雷云(Thundercloud)"的关键词。



Thundercloud 雷云

在黄色地面上移动会不断减少HP，从出发点依次走左、下、下的分支就会看到传送封印。

派生关系❻

Mysidia ミシディア

从出发点往右沿路会遇见一个巨人，与其对话后选择"YES(はい)"后，依次选择Potion(ポーション)、Ether(エーテル)、Elixir(エリクサー)后它就会消失，调查后方的石像再返回十字路口向下将物品交给NPC得到"砂漠(Desert)"的关键词。



Desert 砂漠

从出发点一直往左会因为流砂陷阱而掉入地底，之后与其中的NPC对话会获得"Oasis(オアシス)"的关键词。

Oasis オアシス

与出发点左上方不远的火焰对话它会要求玩家指引它回到石柱处，之后依次选择Yes(はい)、Yes(はい)、Yes(はい)、No(いいえ)、No(いいえ)、Yes(はい)即可，注意每次选择后都要上前与其对话指示下一步行动。

派生关系❼

Giants 龙卷

出发点左下角可以从下方穿过，之后沿路前进看到封印时可以从和其平行的墙壁穿过来到右侧独立的房间，与其中的老人对话后获得"巨人(Giants)"的关键词。

Cyclone 巨人

沿路只有不断消灭巨人才能前进，在最后的场景与左数第二个巨人对话可以获得"理想乡(Utopia)"的关键词。

Utopia 理想乡

走上、下、左、上的分支会看到20个宝箱，每个宝箱中都会随机获得一些道具，不过一旦开到有提示的宝箱(位置随机)就会强制打开其余没有打开的宝箱，考验玩家运气的时候到了。



遗失的关键词 由于迷宫中使用"太阳の炎(Sunfire)"和"飞龙(Wyvern)"的关键词不会出现派生，所以各位玩家千万不要以为是晴天给漏掉了，而与这两个地图中的NPC对话可以得到其他地图的攻略提示。

派生关系❽

Mask 假面

此关的难度比较大，影子的移动规律上下和玩家相反，左右和玩家相同，再加上一开始玩家无法看到影子的位置，所以先要尽量让自己接近影子，然后利用其移动的规律将它引导到红色机关上。多利用拐角等地形卡住影子，然后算好移动的步数，多试几次是在所难免的。如果影子还没有移动到红色机关上与其对话选择Yes（はい）会让谜题重新开始，当其站在红色机关上后对话可以得到“冰河(Tundra)”的关键词。

Tundra 冰河

在冰刺的地面上移动会不断减少HP，沿途有海狸的宝箱千万不要打开，而其余宝箱通常都可以找到附近墙壁可以穿过的部分开启，与最后右下角的海狸对话会得到“欲望(Greed)”的关键词。

Greed 欲望

与上方王座的面具男对话他会要求玩家给予他道具，依次给他金针(Gold Needle/きんのはり)、黄金盾(Golden Shield/おうごんのたて)、黄金铠甲(Golden Armor/おうごんのよろい)、黄金胸甲(Golden Cuirass/きんのむねあて)后得到“权力(Authority)”的关键词。

Authority 权力

与上方王座上的黑衣骑士对话，依次给他贤者精神(Saint's Spirit/せいじゃのこころ)和贤者智慧(Sage's Wisdom/けんじゃのちえ)就会得到攻略的提示，给错会发生强制战斗，但由于没有任何报酬，所以即便没有也不必强求。

派生关系❾

Ekmet Teloess エクメトテロエス

从出发点向上会出现三个分支：与左边的小孩对话选择Yes(はい)、与中间的老人对话给予独角兽之角(Unicorn Horn/ユニコーンのつの)、与右边的士兵对话说出Ekmet Teloess(エクメトテロエス)的关键词都可以通过，再与尽头的士兵对话选择Yes(はい)会发生强制战斗，胜利后获得“大森林(Woodlands)”的关键词。

Woodlands 大森林

与帐篷前的小男孩对话会了解到大量害虫正在破坏森林，接着一直往下就会看到成直线移动的害虫群，绕到它们的正面与其对话就会发生强制战斗，总共消灭掉8个害虫后返回与小男孩对话会得到“炎(Fire)”的关键词。

Fire 炎

在岩浆地面上移动会不断减少HP，从出发点往左，利用左数第三个楼梯会在上方遇见一个女孩，与其对话后会接受到找猫的任务，小猫就在右下的不远处，找到后如果遇敌就会逃跑，需要再次调查它带回女孩处才行，之后会得到“壶(Cauldron)”的关键词。

Cauldron 壶

与右侧的老人对话会得知在某个壶内住着人，接着依次调查地图中所有的壶就会在某个壶中发现他所提及的老人，再与其对话会得到其他地图的攻略提示，不过由于正确壶的位置会随机改变，所以一旦调查到错误的壶就会发生被敌人偷袭、得到道具或者中毒的现象。

派生关系⓫

Palamecia パラメキア

地图中基本上每个岔路口都有陷阱，掉下去之后利用传送方阵可以返回出发点，其中一个陷阱掉下去后会遇见一个海盗，与其对话可以获得“铁格子(Iron Bars)”的关键词。

Iron Bars 铁格子

在岔路口向左，到达尽头后从左下的墙壁穿过再往上会听到踩下机关的音效，接着继续寻找可穿越的墙壁和机关，进入最后的牢房与海盗对话获得“历史书(Chronicles)”的关键词。

Chronicles 历史书

与入口的女性对话帮忙寻找散落在外的书籍，之后调查地图中的书架会获得编号1～10的书(如果调查到错误的书架会发生强制战斗)，将所有书找齐后放回女性右侧的书架，接着再与女性对话获得“瘴气(Miasma)”的关键词。

Miasma 瘴气

这里不但在黄色地面移动会不断减少HP，出现黄色瘴气时移动也具有同样的效果，与下方的幽灵对话后需要在地图上找到他的三名同伴，并且与它们对话时都会发生强制战斗，将所有幽灵都解放后返回最初的幽灵处与他对话可以获得其他地图的攻略提示。

派生关系❿

Ultima Tome アルテマのほん

从出发点第一个分支往左会见到一个黑魔道士，与其对话后给予青蛙魔法书(Toad Tome/トードのほん)会得到“魔力(Sorcery)”的关键词。

Sorcery 魔力

与地图中的怪物对话并选择Yes(はい)会发生强制战斗，总共消灭掉地图上5个怪物后会得到“魂(Soul)”的关键词。



Soul 魂

从出发点往左，在第四个岔路口向上与老人对话后，进入地图上的某些墓地会看到鬼火，与它们对话后一直朝一个方向移动可以慢慢将它们引导回墓地，如果出现鬼火不移动的情况说明这个方向是无法通行的，需要从另一侧推它才行。当玩家看到鬼火快移动到墓地的岔路口时，就要暂时远离让其自由移动，看到其向上方移动后立即跟上继续推进即可。当地图上的所有鬼火返回墓地后，与老人对话会得到“慈悲(Mercy)”的关键词。

Mercy 慈悲

这里不会发生战斗，沿路在岔路口向上调查最上方的女神像可以回复HP、MP和异常状态。尤其是在挑战每个迷宫的BOSS前时，将其作为一个临时补给点来使用会非常方便。

派生关系⓬

Dreadnought 大战舰

与右下方的帝国士兵对话得知大战舰的引擎失去了控制，之后在红色的地面上移动会强制遇敌，从出发点依次走下、左、右、上、下、右、上的分支沿途消灭挡路的敌人就会来到引擎处，对其使用冰魔法书(Blizzard Tome/ブリザドのほん)或南极之风(Antarctic Wind/なんきょくのかぜ)后一切恢复正常，返回出发点与之前的士兵对话得到“地下水路(Aquifer)”的关键词。

Aquifer 地下水路

在地图中移动会随机遇到Adamantoise(アダマンタイマイ)这种敌人，消灭掉它之后与小男孩对话得到“洞穴(Cave)”的关键词。

Cave 洞穴

从出发点一直往左与老人对话开始帮忙寻找隐藏在蓝色水晶下的宝箱，调查地图中所有的蓝色水晶(选择错误会发生强制战斗)，找到箱子后交给老人得到“魔道士(Wizard)”的关键词。

Wizard 魔道士

从出发点依次走上、右、左、右、上的分支调查水晶球就会在地图中出现4个魔法师，找到并消灭掉他们返回被水晶球堵住的房间与其中的女性对话得到“烛台(Candelabra)”的关键词。

Candelabra 烛台

由于这里的地图有时会变黑，所以记不住路线的话最好原地等待恢复光明后再移动，如果走到地图外利用传送方阵可以返回出发点重新开始，传送封印在地图的左下方。

派生关系⓭

Jade Passage ジェイド

从出发点往下，依次走左、下的分支来到最左边的瀑布，移动到它的后方向上会进入隐藏区域，调查其中的宝箱发生战斗后得到“忘却(Oblivion)”的关键词。

Oblivion 忘却

进入后不久就会发生敌人袭击村庄的事件，之后继续向上与女性对话会帮忙寻找她的孩子，来到右上方与蹲在地上的小孩对话获得“希望(Hope)”的关键词。

Hope 希望

与地图上的帝国士兵对话会发生强制战斗，之后沿着右侧的道路来到最深处发生情节，最后得到“破灭(Destruction)”的关键词。

Destruction 破灭

这里不会遇敌，先前往右下方的房间与魔法师对话开始帮忙寻找三块魔石，调查魔法师所在房间和右上角两个房间内的器皿找齐魔石后交给魔法师他就能完成最后的实验，最后返回王座处与将军对话会发生情节，再与其对话得到“守护者(Guardian)”的关键词。

Guardian 守护者

先与下方的士兵对话会得知他们准备去抓捕迪米翁，之后马上从左上角绕到下方与大道中间的士兵对话，等他们离开后从右侧绕到下方再与他们对话；接着再如法炮制一次就会发生迪米翁回家的情节，最后利用左上的道路绕到左下角迪米翁的家抢在帝国军之前进入即可(绕路的方式没有特别限制，但是必须以最短为原则，不然就会被士兵抢先到达)，等迪米翁被抓走后调查上方不远的闪光点会获得“希望之光”的特殊道具。

希望还是绝望

相信很多玩家都对“重生”和“毁灭”这两种不曾在以前版本出现的新魔法十分眼馋吧。毁灭术和重生术使用时都会耗尽当前所有的MP，但前者效果是除使用者以外，包括同伴在内的所有人死亡；后者则是回复除使用者以外，包括敌人在内的最大HP和MP……

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

“市场风向标”是本栏目增加的重点版块，数据来自北京、上海、广州这3大地区，相信这些数据会给有意购买主机及配件的玩家提供有效的参考作用。在模拟游戏界成功模拟CPS III主板可算是大事件，所以本栏目临时增加对这一消息的报导，当读者拿到杂志时相信已经有更加完美的CPS III模拟器了。这块10年前的街机主板，对于许多新生代玩家来说或许比较陌生，那赶快用模拟器去体验一下传奇主板CPS III上老游戏吧。

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker inside

文 三文鱼

PS3破解又有新进展

近日，一个名为Placa的Hacker成功地在1.81版的PS3上运行了他自己编写的自制程序Placasoft，并且放出了在PS3上的实际操作视频。他表示这个程序是利用.PKG文件的漏洞运行的，目前能够在1.80和1.81系统的欧版PS3上运行，其他版本因为他自身条件有限，并没有进行测试。不过他告诫人们，他对使用这个漏洞进行ISO读取的工作没有兴趣。据悉，他将于下周放出更进一步的消息。尽管Hacker破解常常被人与盗版等行为联系在一起，但真正的Hacker的勇于探索的精神确实值得敬佩。

SLOT-1烧录卡集中升级

在网络上流出《塞尔达传说 幻影沙漏》的游戏ROM的下载后，许多玩家均发现他们手中的烧录卡无法正常运行这款游戏，DSLINK、R4、M3DS Simply、DS FIRE LINK、G6、SC SD、EZ4等纷纷落马，而仅有EZ5等少数几款烧录卡能够完美运行。此后，各烧录卡厂商均在第一时间对内核以及转换程序进行了升级，才得以运行。目前，绝大多数SLOT-1烧录卡技术仍然停留在被动地应对新游戏的推出上，最新游戏无法运行而导致的反复地升级依然是令玩家最为头疼的事情。

SONY开始PS3 1.81系统升级


■PS3升级界面图。

6月17日，索尼开始提供1.81版PS3系统升级文件的下载，此次升级的主要是针对之前发布的1.80版系统中存在的几个小BUG进行修改和调整。

在1.80版系统中，PS3将可以在运行PS和PS2游戏以及播放DVD时的画质实现1080P输出优化(需要有支持1080P的高清电视)。另外，1.80版进一步强化了PS3与PSP联动的遥控功能，现在PSP玩家将可以通过PS3直接访问互联网。

然而在1.80版系统中却存在HDMI RGB色阶范围设定失效的BUG：1.80版系统除了HDMI输出标准“限制”模式外，还增加了对应PC显示器等显示设备的“全取”模式。但这一设定在主机运行DVD或PS/PS2游戏时会出现失效现象。

升级到新的1.81版系统后，PS3的HDMI RGB色阶范围设定的问题将得到解决。除此以外，新系统还对PS2游戏网络联机稳定性及PS3向下兼容初代PS和PS2游戏的兼容性进行了调整。

目前各烧录卡的最新版本

R4	1.10
M3DS Simply	1.06(C08)
DSLink	内核2.20/软件2.20
G6	内核4.8/软件4.8
SC SD	内核1.81/软件2.60(补丁库1158)
EZ4	补丁0622
EZ5	内核1.41

为2D基板画上句号，CPS III模拟成功！

文 东方蜘蛛

Capcom前两代基板CPS(注：CPS是Capcom Play System的缩写)基板上曾经诞生了无数Capcom的优秀作品，而CPS III更上一层楼，这块传奇基板号称具有最强的2D处理能力，Capcom将自己的招牌大作《街霸III》的系列三作、《乔乔的冒险》系列两作以及《赤色大地》放在这块基板上。

也正因为这些优秀的游戏，CPS III曾经是模拟器作者和玩家心中十年的痛。CPS III的采用了早已被研究透的SH2作为主CPU，并不难模拟，但是最要命的是它采用了比CPS II更加强悍的自杀式加密，只要电池断电或者有人试图截获数据就会立即自毁。不要说盗版者无法搞定，甚至全世界购买正版机台的机厅老板也因基板动辄瘫痪而不胜其烦，以致后来Capcom在这块基板上仅制作了6款格斗游戏之后就采用Sega的Naomi作为主力基板。其后果就是国内有幸玩到神作《街霸III》街机版的玩家是少之又少。世界各地模拟器的作者投入的时间、金钱和精力与一块又一块CPS III一起灰飞烟灭。基板越来越少，恐怕我们以后再也见不到真正的CPS III基板的画面实力。Capcom曾经这样说：“解密CPS III么？还是把它忘了吧，这件事情根本不会发生。”蜘蛛仿佛看见了Capcom的冷笑。多么熟悉的冷笑，每次通关《名将》、《恐龙快打》之前强大的Boss都要对我们这样冷笑。

2007年6月9日，MAME老大Haze在解密高手Andreas的帮助下放出了第一张CPS III系统的启动画面，这意味着解密搞定了，剩下的就是摧枯拉朽的模拟。随后的几天他一直与Elsemi等模拟器老手围剿这个曾经不可一世的系统。他们相继进入了游戏的警告画面、搞定了CD光驱的模拟，加入了声音的支持，甚至看到了血槽与投币提示，正确模拟了调色板，只剩下游戏人物与背景没有显示。我们从录制的声音中知道，虽然看不见游戏人物，但是游戏在正常运行。

6月20日，一切都烟消云散，透过十年的重重迷雾，CPS III把一切秘密都展现在了我们面前。先是Haze放出了MAME版本的CPS III模拟器，Elsemi紧接着放出了效果更好的Nebula版本模拟器。玩家终于可以玩到正统的街机版本！尽管晚了几年，但现在大家都到达了终点。只要你的电脑有一块赛扬2 800以上的CPU，再加上256兆内存，哪怕使用集成显卡也能轻松吃下CPS III。截稿时Haze和Elsemi分别放出了接近完美的截图，我相信诸位读者已经有不少正在使用声音、图像效果完美的Nebula最新版或者MAME 116u3版。老卡细腻的画风、手感终于在10年后在我们的PC机上重现！让我们记住这些为了自己对游戏的热爱和全世界玩家不懈努力的程序员：David Haywood(即Haze)，Andreas Naive，Tomasz Slanina，ElSemi，Philip Bennett，你们不是一个人！

模拟器为2D主机基板的模拟划上一个句号，下一步将向何方？我们知道，更加艰难的3D街机模拟还在等待他们去翻越……


▲玩家们终于可以通过模拟器体验《赤色大地》的魅力了。


▲本作堪称最忠实于漫画的游戏作品，乔乔迷绝对不要错过。







现在的画面已经达到了99%模拟度，日后还会更加完善。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

市场风向标

文 三文鱼

相信看到这篇文章之时，我们的学生玩家们已经告别了挣扎的黑色六月，即将迎来美好的七月以及暑假。相信许多的玩家肯定会选择待在空调房里吹着凉风打游戏的来打发这个漫长的假期。于此同时，许多刚从中考以及高考考场里走出的学生朋友，在放下沉重的升学负担之后，最大的愿望莫过于拥有一台自己心仪的游戏主机。于是，新一轮的购机热潮即将到来了！目前，国内电玩市场已进入平稳阶段，无论是次世代三大新星主机X360、Wii、PS3，还是战得难分难解的PSP和NDSL，以及老前辈PS2的价格都已经趋近透明，降价空间十分有限。

PS2虽然已经进入末期，但需求依然是否旺盛，毕竟低廉的价格以及数不胜数的游戏对于手头并不宽裕的学生玩家来说还是拥有极大的吸引力的，另外购买第二台PS2的人也并不在少数。目前，国内的PS2型号7700X型为主，7500X已不多见，更低版本的则十有八九为翻新主机。全新主机的价格在1200元左右徘徊，已改机的配置包含7700X主机一台、手柄一支、AV线及电源线各一。除此之外，别忘了还需要另外购买一张记录卡才能进行游戏，大约为110元。相当于全套购买价格约为1300元。

PSP在国内市场成为绝对的热门主机，尽管有许多“非玩家”冲着PSP的强大的多媒体功能而加入到拥有者的行列中来，但不可否认PSP的实用性得到了大家的一致认可。和一年前同期相比，PSP的破解已完全成熟，无论是软降还是硬降，使得可玩ISO的PSP再也不“奇货可居”地炒至高价，1400至1500元即可入手，一般店员均会在购买时为玩家安装OE系统，拿回家即可直接运行ISO。

一般还需要同时购买原装贴膜(没人愿意没过几天PSP就变成大花脸吧？)和2GB高速记忆棒，二者的价格大约分别为50元及200元。也就是可以玩上游戏的最低购机花费为1650元左右。另外，个别游戏的运行需要使用引导盘进行引导，如《怪物猎人 携带版2nd》，可以根据需要购买，价格在100元上下。

X360对于稍有实力的玩家来说，目前是够买的首选，数月以来一直平稳保持在2700元左右的价格上，已改机，也是买回来就能直接游戏。虽然目前改机后可能无法接入“Live”网络，但依旧没有对玩家们购机的热情造成影响，有消息称目前X360即将进入断货阶段，价格有可能会进行一定的调整(涨价)，但估计涨幅也不会太高，需要购买的玩家现在就可以入手了。

目前，ISO以及D版对于PS3来说还是遥不可及的东西……加上没有有强力的游戏阵容的支持，PS3在国内形势不容乐观，价格持续下跌。但对于真正想要购买PS3的玩家来说确不失为一个利好的消息，，在广州以及深圳一带，60GB版本的PS3已经只需要3900元就能入手，和港版3780元的实际价格没有太大的差别。买回来就能玩，不要再买什么记忆卡之类的了，但推荐购买FULL HD的HDTV以及HDMI线，以完美展示PS3的高清画面。

随着搭载新型D2C芯片的Wii的逐渐流入市场，一些玩家在购机时(现场改机)发现自己的主机无法运行D版游戏。但这却并没导致店家将先前可以改机的Wii高价出售(店家都在一心一意都是为国内Wii的推广而奋斗，绝不赚半点黑心钱？)。与火爆的销售相比，Wii的价格却不断下跌，大家都争相压低价格进行推广，目前国内日版包改机的最低报价为1900元，除此以外还需要购入一支火牛(220V转110V电源)才能进行游戏，无须另购记忆卡之类。但如果要想多人一起游戏，则还需要购入其他的手柄；而运行NGC游戏，则还需要使用NGC手柄及NGC记录卡。

iDSL/NDSL对于广大玩家已不再陌生，新潮的玩法也吸引了越来越多的新玩家的加入。目前1200元左右即可入手，同时还需要购买一张TF卡和一张烧录卡才能进行游戏，价格分别为90(1GB)元及190元(以R4/EZ5)为例，除此以外，一张优质的屏幕贴膜也是必不可少的(50元)，所以购机的总价格约为1530元。而6月23日发售的带有金属光泽的两款新颜色NDSL已经在国内可以买到，新物件自然高价格，需要花费1400元才能将其请回家，喜欢与众不同的玩家可以考虑来一台。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(已改)	2750元	2700元	2650元
原装手柄(无线)	380元	320元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元
原装无线方向盘	1350元	1350元	1300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1280元	1250元	1240元
NDSL主机	1250元	1180元	1180元
NDSL(玫瑰银、光泽银)	1580元	1440元	1400元
R4/M3DSS	190元	198元	190元
DS FRIE CARD/N-CARD(16GB)	240元	240元	240元
EZ FLASH 5	220元	190元	190元
KINGSTON 1GB TF卡(日产)	90元	90元	80元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2150元	1950元	1900元
双节棍(左+右)	460元	380元	380元
遥控器手柄	280元	240元	240元
传统手柄	200元	180元	180元
原装色差线	280元	220元	200元
组装色差线	70元	50元	50元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP硬降版主机	1400元	1420元	1380元
PSP软降版主机	1500元	1540元	1480元
2GB高速组棒(1959MB)	240元	180元	180元
4GB高速组棒(3839MB)	400元	350元	330元
全新试玩引导盘	110元	95元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1250元	1180元	1180元
原装手柄	135元	90元	110元
高仿手柄	30元	60元	40元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	130元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机	4200元	4000元	3900元
原装手柄	330元	320元	330元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

各地行情不一，本文价格仅供参考。

黑角产品评测

BLACK HORNS™ 文 寰仔

Wii遥控器双彩硅胶套

硅胶套可以说是数码产品最为常见的保护周边了。硅胶产品除了具备良好的手感以外，高弹性使其具备良好的碰撞缓冲。尤其是Wii的遥控器，玩一些肢体活动范围大的游戏时，一不小心甩出去可就有可能敲碎家里的大电视。不过给它加上个硅胶套，威胁就小很多了。这款由黑角推出的Wii遥控器专用“双彩硅胶套”产品，里面共有粉、黑两个遥控器硅胶套，产品开模非常精细，镂空了所有操作按键、顶部红外信号发射口以及底部腕带挂口，安装后完全不会影响遥控器的正常使用，1至3毫米厚度的硅胶，也能充分起到保护作用。产品正面还有曲线加厚层，在保证美观的同时，还提高了产品的耐用性。而且使用手感好，也能够防止遥控器的表面损伤。只是硅胶套产品的安装都比较麻烦，需要用些暴力手段它才会乖乖地套在遥控器上，每次充电时还要在将其揭开，真希望能有配套的充电底座上市，这样就能省去许多麻烦了。这款产品售价49元，喜欢的玩家可以在淘宝网站广州意翔贸易官方店铺购买。



Wii蝙蝠握把

前些日子在家玩《火焰之纹章 晓之女神》，结果打了一晚上手就酸了，感慨Wii遥控器横过来当手柄用感觉实在是不怎么样，没有手把部分，需要将手握成空心状，打不了多久就会手指酸痛了。而黑角的这款蝙蝠握把正是考虑到玩家这方面的需要而推出的。这款产品采用白色塑料材料制作，并且在两侧手握部分还有橡胶贴层，保证握把与手接触部分的手感。产品形状如同蝙蝠的翅膀一样，握在手里非常舒服，而且还细致地将B按键部分镂空，不会影响到正常的操作需要。遥控器的安装也十分简单，只要顶住握把托架内的弹板将遥控器轻轻推入即可。想要拆下的话，就从镂空的B 键处轻轻将遥控器顶出。拿来玩Wii上的感控赛车游戏也是不错的选择。这款产品的售价是48元，除了改善手感外还能有效保护你的Wii遥控器，功能上看还是不错的。



Wii色差线

你还在用Wii主机附赠的AV端子线在大电视上“享受”那模糊的画面吗？要知道，我们的Wii虽然达不到PS3的1080P，但在H.D.T.V上还是能享受480P标准逐行扫描的画质的。不过一条原装Wii色差线价格都要百元以上，口袋紧的话，给你推荐这款黑角Wii色差线。它采用标准的色差信号输出(Y，Pr，Pb)，同时带有左右声道立体声音频输出，直接支持Wii视频、音频输出接口，线长1.8米，插上后立刻就能享受清晰的游戏画面啦！不过提醒大家一句，可别将红色视频线与红色音频线弄混哦，不然插在电视上可是会出现偏色现象的。这款产品的官方售价是69元。



栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



微软的第一次严打初见成效，目前打击力度有所降温，不再进行大面积的全面扫描，而是随机对连在LIVE上的机器进行认证，所以目前有不少改机用户发现自己依然能够上LIVE，不过这终究不是长久之计，而目前也看不到任何办法可以避免被封，所以能上线的玩家还是把握好“人生苦短，及时行乐”这句真理吧(笑)。

最近有点想买HD-DVD的冲动，但是不确定这HD-DVD到底分区不分区，一说不分区，一说中国大陆又要单独设立一个分区，很是摸不着头脑。美国沃尔玛搞促销，X360用的HD-DVD驱动器只要66美元，实在是便宜到渣了。

编辑360日记

过把瘾就死

ARCADE近期有两个值得关注的作品：《吃豆人锦标赛》和《波斯王子》重制版。前者据说是时隔26年后，吃豆人之父岩谷彻先生首次为吃豆人亲自重新设计关卡，后者也是时隔多年后的3D重制版，本来还在犹豫买哪个游戏，结果一冲动，两个游戏都买了……冲动是魔鬼呀！

《吃豆人锦标赛》居然要800点！这个“居然”是在买了之后才说出来的，买的时候的确是激动了一点，没下载试玩版就直接买了，结果没想到这新设计的关卡从某种意义上来说只有一关……相对这个将近80元人民币的价格来说，游戏内容的确是贫乏了一点，虽然说时隔多年能玩到岩谷彻先生亲自制作的新关卡还是很激动，但想想这个价格未免有些心痛……

《波斯王子》则是怀旧气氛更浓一些，拿到游戏后发现操作手感和游戏流程与旧作居然是一模一样的，几乎没有发生任何变化，不过华丽的画面也算值回票价了。只是这游戏可重复性很低，最多两次通关后就不想再碰了。

这两个游戏花费也不菲，加起来差不多要200元人民币，而游戏本身却没多少重复性可言，刚上手的时候挺热闹，过后可能就没什么新鲜感了。

（本次插图系一位阳光学员投稿，随与上次插图重复的嫌疑，但出于鼓励与支持的态度将其刊登，同时也欢迎其他有兴趣的绘画高手为X360专页出力！）

[文：多边形 插图：阳光学员 格莱镁]



见证者



有一位朋友找我借很久以前的PS2游戏，于是这个周末抽了点时间把以前的游戏都翻了出来。虽然PS2游戏最老也就是6年前的，不过在今天看来真的是有点恍如隔世的感觉。朋友不时地指着一个游戏问这是什么，然后我就为他介绍，说着说着突然想到前几天GoukI问我的一个话题：你玩过多少PS2游戏？我自然是说不上来。不过若要问X360游戏，答案就很简单了。因为你玩过的游戏全部记录在案。

观看成就的方法有两种，一种是按导航键看个人信息，另一种就是在Xbox设定画面中查看。我个人喜欢用第二种方法，在这里将显示你玩过的全部游戏，并给出总成就分数和已取得的成就分数。拿我的成绩来说，

360成就犯

目前我玩过的游戏的成就总分是16800，这就表明我玩过了16个X360游戏和4个Xbox LIVE ARCADE游戏。我的游戏历程便这样完整地记录了下来。如果以前的FC、MD、PS、PS2都有类似的功能，想必现在我们又多了很多谈资，也能找到更多的美好回忆吧！

不过这个设定有时也未必是好处。在论坛上就见过一位大骂《死或生》的人被曝光玩过《死或生 极限沙滩排球2》而且拿了不少成就的趣事。当然此君事后也是百般抵赖推给别人，不过这个就不在我们的讨论范围之内了。(笑)



本期推荐游戏《赋法战争》

难度：★☆☆☆☆

耗时：★★☆☆☆

注：日版下线可拿全部成就。

在《蓝龙》中文版和《信赖铃音 肖邦之梦》大行其道的今天，突然调转头去推荐这款X360早期的RPG，似乎有点冒天下之大不韪的意思。其实本作的素质拿到今天来看也还可以，只要你能接受游戏的战斗系统，那么就一定能找到乐趣。游戏的难度不大，还可以随时存档，就算是没有什么时间的人也能一直玩下去。而且最关键的是X360上的日式RPG实在不多，“蓝龙”“肖邦”虽好，总有玩厌的一天吧！（多边形：大家不要信他的歪理邪说！）游戏还可以利用赌博来赚钱，实在是方便简单。但亚版因为有BUG，只能拿到700点成就，请各位务必慎重！



本期警示游戏《战争机器》

难度：★★★★☆

耗时：★★★★☆

注：不上LIVE拿不完全成就。

玩X360的人应该都玩过本作，而拿到全成就的人也不在少数，不过考虑到游戏恐怖的销量，这个比例就不容乐观了。单机部分能拿到一半以上的成就，最困难的疯狂难度找个朋友一起双打也不在话下。拿成就的难点当然是在线部分，其中万人斩的成就是最耗时间的。值得一提的是6月本作已放出新的更新档，更新之后会追加250点成就。不要以为增加成就的机会到了，这250点成就全部要上LIVE取得。而且目前已有一些玩家反应在更新之后百人斩系、万人斩系的统计全部归零了，如果之前没有拿到这几项成就的话，有可能要从头开始拿起。

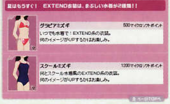
360卖场

《偶像大师》创造卖场神话！

6月13日，NBGI在日本东京举办了《信赖铃音 肖邦之梦》的完成纪念会。日本微软Xbox事业本部长泉水敬亲赴现场，并在会上发表了祝词。发言中泉水敬无意中泄露天机，据他透露说《偶像大师》自今年1月发售以来，网络下载内容的销售额目前已突破1亿日元，这是一个非常了不起的成绩。

按照微软点数在日本的价格，1亿日元折合微软点数为6756万点，约等于人民币615万元。由于成本极低，此举可谓一本万利。目前《偶像大师》在日本的销量为43616套(截止5月13日)，日本玩家的热情远远超出了NBGI和微软的想象。

6月27日，NBGI趁热打铁，推出了《偶像大师》的第6弹下载服务。此次服务的内容中最引人注目的是两件泳装，连载三期的情景剧《3wishes 春の日の梦》也迎来了最终回。以日本玩家的品味而言，此弹推出之后恐怕1亿5000万也不在话下吧！



360大事记 X360三红终结之道



三红之惑

三红，指的是X360主机的一种预警状态。在主机电源键的四周有四个构成环形的小灯，英文里叫做“Ring of light”，正常状态下的绿灯表示主机连接的手柄，预警状态则是以闪烁不同数量的红灯来表示主机的错误状态(类似电脑主板出错的警报声)，而其中尤以三红灯令玩家谈“红”色变，因为三红则表示主机硬件出现了严重错误，已经无法正常工作。

对于X360玩家来说，被BAN并不可怕，因为那至少还可以玩单机游戏，而主机如果遭遇三红，那就相当于直接被判了死刑。对于国外玩家来说，由于有着正规的售后服务，所以即使三红也无须担心，微软提供了长达一年的保修服务以及免费的邮寄服务，玩家只需将三红主机寄回微软售后部门即可获得一台更换过的全新主机。但对于“后娘养的”国内玩家来说，一旦自己的水货主机出现三红的问题，那就真的是欲哭无泪了。

为什么这样一台蕴含最新科技的游戏主机如此“红颜薄命”？其故障率竟然高达30%？难道我们“软饭”面对“倒软派”那羞辱性的“看三红机的红，看BAN掉的LIVE”呼声只能束手就擒而无力反击？今天，我们就透过一位不愿透露姓名的自称微软员工的“无间道”，来了解一下三红的真相！

三红之因

由于微软官方一直对X360的三红现象不愿做出正面解释，民间对三红故障的解释也只是停留在主观臆断的层面上，“改机说”认为是修改硬件引起的故障；“发热说”认为是主机过热导致的故障；“人品说”认为是机主有人品问题……各路流派各执一词，所谓“公说公有理，婆说婆有理，听听都有理，想想全无理”，我们还是来看看这位微软“无间道”的说法。

原因一：根据美国相关法律的规定，家用电器中不得含有铅等有害物质，所以在X360的制造过程中所使用的焊锡是绝对不含铅的，否则就无法通过美国方面“逐台检查”的质量管理。那么这样造成的后果就是这种程度的焊锡在黏合度方面就比我们平时采用的那种含铅的焊锡要弱一些，尤其是熔点要低了很多。

原因二：抛开继承NGC架构的Wii不谈，无论是在次世代机种中，还是与同样运算等级的PC相比，X360的体积都是最小最苗条的，在如此“纤细”的机体中集成了如此强悍的硬件，其工作过程中产生的巨大发热量在狭小空间中很难及时有效地排放出去，虽然目前X360的散热系统已经充分利用了主机空间，并且还把发热量最大的电源部分单独做了出去，但你只需摸一摸工作半个小时后的主机散热孔就可以知道主机现在有多“热”了。

综合以上两点主要原因，巨大的热量囤积造成主机内部温度升高，以至于达到主板焊点上焊锡变软的程度，而关机后由于热量被排放又会造成非常非常轻微的“热胀冷缩”效应，长此以往就有可能造成主板上发热大户——图形处理芯片的“位移”，最终导致无法正常工作，主机发出三红警告。

三红之解

由此看来，三红的根本原因还是在微软方面，毕竟是微软不是“微硬”，软件设计得出色也无法弥补硬件本身的设计瑕疵。在等待微软对设计与生产工艺进行改进之前，我们只能针对故障原因进行对症下药。（注：以下方法并不能保证完全杜绝三红现象，但具有一定的参考作用。）

治标之法：首先，既然知道热量是主机杀手，那么我们就在散热上先做足功夫，被动的办法就是为X360主机加装散热的外设装置，目前市面上已经有几款X360专用的散热装置，虽然就我们目前的测试看来，这些散热装置没有很明显的散热作用，但如果你的经济条件允许，有总比没有好。主动的办法就是为主机提供清凉的工作条件以及合理的工作时间，在天气较为炎热的夏天，请尽量在空调房间里进行游戏，人和主机都凉爽，但即便是这样，也请尽量在游戏两到三个小时左右让主机休息一段时间，人和主机都放松。

治本之法：首先在购买主机的时候，推荐大家购买港版主机，因为虽然我们是通过水货渠道购买的水货主机，但是你如果将该主机送到相应地区的客服部门，他们依然会进行售后服务。所以对于中国玩家来说，一旦主机有任何问题，送到香港总比送到日韩欧美等地相对来说要方便一些。如果你在购买主机时无法确认该主机版本，你可以在购买的时候拨打香港Xbox客服电话(00852)800964215，然后报上主机铭牌上的序列号来确认主机的地区版本，然后在购买之后立刻在官方网站上注册登记你的主机，令其被官方“记录在案”。其次——也是最重要的——就是千万不要改机或者任何其他对主机硬件做出修改的行为，虽然我们目前没有证据表明改机与三红有任何直接联系，但你这种行为的后果就是你立刻失去了享有售后服务的资格，这样的话哪怕你主机全红了也没人能救你了。当然这样的方法国内玩家恐怕很难接受，因为这就意味着只能玩昂贵的正版，但什么事情都得付出代价，想玩便宜的盗版就得冒着主机三红的危险，想要主机有完善的售后服务就得咬牙成为正版玩家。

实际上这个所谓治本之法也只是相对上面的治标之法而言，真正的治本之法还是得等待微软对主机做出相应的改进，如果微软真的采用一直盛传的65纳米制程的芯片，将极大地降低芯片的发热量，另外据说微软在新一批主机中采用了改良型的散热装置，不知道对主机散热是否真的有实际效果。最后希望各位玩家能合理地使用与呵护自己心爱的主机，“爱主机就等于爱自己”，主机三红倒也罢了，如果因为沉迷而导致人也“三红”就得不偿失了。

偏方 捂棉被？不可！

三红之后，坊间流传着很多治愈三红的土方子，其中最令人百思不得其解的就是“捂棉被法”。通过用棉被(毛毯等不透风的材料皆可)包裹住三红的X360主机，然后开机约5分钟后关机，取下棉被，稍息5分钟后再开机……奇迹出现！三红不再！主机可正常运行！这难道就是传说中的人品大爆发？千万不要以为自己撞了大运，实际上“捂棉被法”是属于以毒攻毒的治疗方法，表面上看起来主机似乎能正常运行游戏，而实际上给主机带来的是无可挽回的硬伤。

“捂棉被法”的原理是利用的主机内的预警系统只能发出一种警报状态的限制，用棉被封住散热孔，令热量在主机内快速聚集，引起内部高温，这时主机的预警系统将取消三红警报而转为报告更为严重的系统过热问题，那么等你关机取下棉被，待热量散去之后，主机便有可能——注意只是有可能而已——认为系统不再过热而忽视三红问题并得以继续工作，但长此以往带给主机的伤害将是永久性且不可逆转性的，很多通过这个办法治好的主机不断出现死机甚至反复三红的情况证明了这种方法并不是稳妥的处理方式。

所以当我们遇到这个问题的时候，有条件的玩家还是尽量联系官方客服来进行处理，其他的玩家也尽量找信誉好的商家来帮忙解决问题(有些商家采用重新加焊锡的方式来进行处理，在一定程度上有可能缓解三红状态，但是几率并不高)，千万不要强行土法上马，赔了夫人又折兵。



虽然游戏整体难度有所下降，但本作对新手入门的要求同样非常高。新增的空中射箭、强化的“水上漂”令战斗的流畅提升不少，而忍法对BOSS命中率的提升让玩家少了一些扔手柄的冲动。专门为瑞切尔制作的3章还算厂家厚道，但流程短、战斗单调令人有些遗憾。

文 十六夜　美编 NINA

忍者龙剑传Σ	Tecmo/Team NINJA		ACT
PS3	NINJA GAIDEN Σ		日版
	2007年6月14日	1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本作最大魅力其实就在于画面效果的显着提升，无论是角色肌肤的质感、服装盔甲的反光还是各种攻击效果的画面演出，都确实让人感受到了机能的提升——当然，同时也让人感受到电视更新换代的紧迫必要……相对于素质明显提升的画面，游戏内容方面的修改与添加其实并不算料很足。最令FANS高兴的当然就是可以使用金发姐姐瑞切尔了，为了将游戏的剧情交代清楚，本作特别为瑞切尔制作了3章战斗，通过这3章玩家可以了解到在隼龙追踪ドーク重鬼卿的同时瑞切尔那边都发生了什么。除此之外游戏在《忍者龙剑传 黑之章》的基础上又进行了调整，增加了BOSS以及双刀严龙·伐虎，更对应PS3手柄的六轴功能，尤其会令新手高兴的是BOSS战的难度相对下降不少。





■飞行道具在战斗中的使用度得到提升。

新增要素

空中射箭

相信玩过以往版本的玩家一定会对游戏中的弓箭瞄准方式感到头大，从第三人称视角切换成主观视角存在时间差这一点还算好说，最要命的就是瞄准是没有准星作参考，导致实用性大减，除非某些特定战斗，否则基本上没有什么人会选择在紧张、快节奏的战斗中搭弓射箭。本作虽然依然没有设定准星（这就叫一种个性……）但玩家却可以在空中利用自动瞄准射箭。这一改变为玩家增加了一种非常有效的进攻（低难度）/牵制（高难度）方式，尤其用来摧毁小型飞行器更是变得方便很多，除此之外在与坦克的战斗中玩家只要在远处看准时机跳射就能快速安全地结束战斗了。

新增要素

严龙·伐虎

本作为隼龙新增加的武器。基本性能与龙剑相似，同样可以使出飞燕以及饭纲落。防反的攻击力不如龙剑高，但由于动作小且不会腾空，因此基本上没有破绽，再加上用轻斩发动的防反命中后敌人会在原地出现明显的硬直，因此实用性要高得多。吸魂攻击为命中敌人后的旋转斩杀，MAX下更能形成剑刃旋风，非常适合对付群体的敌人。





■第2章新增的场景，在即将被大火吞噬的长屋中与敌人战斗。

©Tecmo.LTD Team NINJA2007

新增要素

强化版忍法

游戏中发动忍法的时候角色全身无敌，而且能够对杂兵一击杀，但因为BOSS回避忍法攻击的能力实在是太高了，因此相信有不少玩家都跟16一样将忍法当作"保险"来用。在本作中各难度下BOSS的这一无耻能力得到了令人欣慰的改善，即便是用火龙术攻击觉醒アルマ，也有超过50%的命中率。另外，利用PS3手柄的六轴功能，如果玩家在发动忍法的时候不断上下晃动手柄，就能够令忍法得到强化。强化后的忍法不仅画面效果更加华丽，攻击力也是成倍增长。不过正如官方提示的那样，"在快速晃动手柄的时候一定要确保周围没有人、家具以及其他贵重物品"……



■普通版忍法。



■强化后画面效果更加华丽。



■新增BOSS，攻击方式中威胁最大的就是冲撞攻击。

新增要素

更加简练的流程

虽然游戏的整体流程并没有进行更改，但针对玩家对以往版本所提出的各种建议，游戏在不少细节方面都做了人性化的调整。首先就是将以往繁琐的流程进行了简化，相信不少玩家在进行2周目的时候都会对游戏的部分流程感到拖沓，最为明显的就是在"帝都潜入"一章中需要返回商店获得入场卷才能出发下面的情节。我们姑且不去深究为什么可以轻松干掉魔神的隼龙不去一脚踹开挡在门口收票的壮汉，这一来一回的跑路本身就让人感到枯燥。本作中这一部分被改为隼龙要在酒吧门前与摩托车手战斗，全灭敌人后获得"ユリの键"并触发剧情。除此之外，在第17章进入金字塔的战斗改为了与手持大剑的3个ナイトメア对决，而不用像以往那样在两个房间跑来跑去了。

新增要素

ダイナモNo.2

在以往的版本中，当流程进行到隼龙要前往军事要塞时，在军事ゲート前会发生躲避武装直升机的战斗。由于可以躲在角落耗时间，想必厂商是怕大家会觉得无聊，在本作中特别增加了BOSSダイナモ No.2。与在第3章登场的BOSS相比，ダイナモ No.2针对移动性不足进行了强化，攻击方式除了右手的激光枪之外更具威胁的是他的冲撞攻击。BOSS战的关键在于近身的缠斗与回避，当BOSS蓄力准备开枪时玩家要用攻击进行干扰，而当他身体前倾准备冲撞时一定要看准时机侧滚闪开。掌握节奏后打起来就会比较轻松，不过需要注意的是偶尔直升机还会投下炸弹，遇到这种情况除了要专心回避外还应该时刻注意BOSS的动作，防止他用撞击发动偷袭。



■根据难度的不同，BOSS掉下马的时间有着很大的差别。

魔神猎人瑞切尔

与自己的妹妹一样拥有承袭自上古的魔神之血，也正是因为这一点她们被想要复活上古魔神的ドーク重鬼卿盯上。在妹妹被抓走后，一直以狩猎魔神为职业的瑞切尔追随着ドーク重鬼卿来到了这座城市并在偶然的情况下遇到了同样以ドーク重鬼卿为目标的隼龙。与跑龙套的绫音相比，充满成熟感的瑞切尔无疑是游戏中的一大亮点，为了满足广大玩家多年的夙愿也为了补完这位魔神猎人的剧情，在《Σ》中特别为瑞切尔制作了3关，让玩家知道在隼龙拼命杀敌的同时瑞切尔究竟在做什么，又是因为什么她会多次出现在隼龙面前。

正如游戏设定一样，瑞切尔使用的是一柄硕大的战斧。由于长年使用的缘故瑞切尔对于战斧的领悟要明显比隼龙强得多，虽然她不像隼龙一样就受过训练能够身轻如燕，但战斧巨大的破坏力以及丰富的体术为瑞切尔弥补了灵活性不足这一弱势。腿技与战斧的配合攻击既能够快速出招又能够保证大威力斧击的命中率，而多种移动技以及投摔技令她能够更稳妥地与单兵对峙。不得不提的是，由于战斧的吸魂攻击能够波及到很大的范围，因此先用投技速杀敌人后吸魂成了非常实用的战法，但在高难度下敌人拆投的概率令人发指，根据实际战况选择攻击手段或是逃开成了决定胜负的关键。

其实对于大多数玩家来说能够使用这位金发姐姐就已经可以冥目了，但这里16还是要挑一些毛病出来。首先就是"N人斩"之后奖励，假发虽然令人感到新意，但无论是效果（正确的讲装备假发不会对角色附加任何效果……）还是外观都令人失望，相信大家对"《DOA》系列"里面低素质的长发印象深刻吧，本作可以说是完全还原了那种感觉……第二点就是与隼龙的互动太少，最典型的就是同一个箱子瑞切尔拿取后隼龙同样还能够再拿，这种不严谨的设定令人不太理解——当然，从玩家角度来看能够多拿道具当然是好事了。最后就是瑞切尔的出场时间还是太少，如果不是那些"N人斩"，瑞切尔每次都是在打完2～3场杂兵战后就发生情节或进入BOSS战，让人意犹未尽。





胜负师：这一期的自由谈比平常多了一页，至于原因嘛，是这样的……几天前，自由谈的老朋友蜘蛛找到我，说自己前阵子在自由谈里乱弹的业界格局大部分都已经实现，蜘蛛很乐意再当一次“神棍”，将自己对于目前业界的一些个人看法和预期与读者朋友们分享。事实上，“三分天下”的论调我们听得实在很多，像蜘蛛这样立场鲜明的“挺软派”的文章倒也有不少看点。当然，我们不能厚此薄彼，正巧手头又有一篇文风另类的《煮鸡品三国》，作者在谈古论今之间所阐述的观点与蜘蛛同学相去甚远。两篇文章的着眼点与风格差别比较大，放在一起倒也相映成趣，只是篇幅上就较难控制了。希望这次的两篇业界自由谈大家都能喜欢，并能在平和思考的情况下去倾听别人的观点，这样的阅读过程才会有更多的收获。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

业界乱弹

微软 硬件·软件

微软公布的一季度出货量只有50万台——2006年底之前为了达成向零售商出货千万的目标，压库压得太狠，现在想必消化完了。6月底出货1200万台主机的目标也应该问题不大。只是这个硬件销售速度肯定不会让微软感到满意。降价是促进销量最有效的手段，微软已经将最长时间未降价主机的记录抓在了自己手里，看来他们并不着急降价。微软准备将不降价的记录延展到什么时候，要看PS3的表现如何，能否给微软带来压力。硬件的另一方面，65nm的CPU将尽早投产——各位，采用新的制程不光是提高主机运行的稳定性、解决三红问题，更能降低成本，微软比我们玩家着急多了。

X360的软件阵容踩着每月至少一款百万大作的节奏，另外还有三到四款针对小众市场的作品，步伐依旧稳健。四月的《吉他英雄Ⅱ》，五月的《极限竞速2》，六月的《信赖铃音》，八月的《NFL 2008》、《生化奇兵》、《蓝龙》（欧美发售）以及《VR战士5》、《质量效应》等确定九月之前发售的作品——七月遗憾地没有确定重头戏。每个月的主打类型都不同，直到——9月25日打响年底商战的第一枪。

微软宣布将于9月25日发售万众瞩目的《光环3》，如意算盘显然是这样打的：9月底发售核弹级大作，引爆市场人气，等待10月16日《GTA4》发售之时，已经购买了X360的玩家自然会购买X360版本而且拥有独占下载内容的《GTA4》，而一直没有大作发售的PS3显然借不到《GTA4》的光。两个千万级大作在圣诞商战之前已经极大拉动了主机销量，预定在2007年底发售的其他第三方X360大作既避开了这两作的锋芒又有更加壮大的主机装机量撑腰，自然可以大摘果子，携势与Wii平台的《马里奥银河》与《任天堂全明星大乱斗》展开殊死对决！

且慢！这次《光环3》的多人联机画面差到出人意料，这真的是微软第一方的实力么？这真的是两次将Xbox的能力推至极限的Bungie全力打造的招牌大作么？放在EA的《恶人连》及Bioware的《质量效应》前面，说不准有人会认为这是Xbox的画面。不要说和半年之前微软协助EPIC制作的《战争机器》相去霄壤，就是在X360首发的《使命召唤2》之前恐怕也难抬得起头。如果9月26日的最终零售版展现在我们面前的还是这种画面，我将不得不怀疑微软的诚意并改变我近一年来坚定看好X360的立场。要是我是彼得·摩尔，宁可将《光环3》交给EPIC回炉重做也不能毁了这块金字招牌。9月份EPIC也发售画面强于《战争机器》的X360版《虚幻竞技场Ⅲ》，微软的脸往哪搁？也许有人要说，玩游戏不是玩画面！但是蜘蛛一向不惮于承认自己是画面饭，就好像我从来都不否认自己会朝漂亮的女孩子多瞄两眼。没错，我相信《光环3》的预定量一定十分惊人，我相信《光环3》的多人模式和剧情会让很多玩家掏腰包，但是微软必须在自己的招牌大作上把自家主机的强度与实力完完全全的炫耀出来，画面就是主机实力最重要的因素之一！大家可否想像《GT5》的画面还不如《极品飞车：卡本峡谷》？同为第一方作品的《极限竞速2》的画面并未给人惊喜，难道《光环3》也要重蹈覆辙？

任天堂 缺货·主流

蜘蛛还记得微软和索尼都声称自己的主机将是玩家购买的第一台主机，而任天堂的Wii将是玩家的第二台主机——如果可以理解成玩家迟早都会购买Wii，那么这句话基本上算是说中了，全世界Wii主机依旧在疯卖，而玩家对X360和PS3显然没有对Wii那么多的爱。

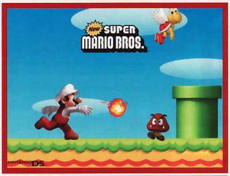
蜘蛛在这里收回原来说的一句话：任氏主机是第三方的坟场。事实很快证明，一台既有人气，开发费用又不高的主机怎么可能不适合第三方？这里网友的引用一句话：任天堂没有第三方可以活下去，但是没有第三方不能完胜对手。对于日本中小型第三方来说，Wii和NDS显然是他们的乐园。育碧公司的《赤钢铁》公认为被高估的垃圾之作，连总裁都为这款游戏的粗制滥造向玩家道歉，烂成这样居然没耽误人家卖了100万！良好的示范效应使欧美第三方也纷纷结束观望，加大了支持Wii的力度。

面对全世界玩家期待的目光，岩田聪说Wii遇到产能瓶颈暂时无法解决。蜘蛛用脚丫子想了想认为此举纯属市场攻略手段。这句话翻译过来是这样的：俺们任天堂一时半会也只有这么多的Wii可以提供了，你们要买的赶快抢啊！这显然与NPD和MC公布的有升有降的Wii销量完全对不上，也与市场上总是恰到好处的稍微缺货情况不一致，除非你真的认为任天堂的代工厂——实力强大的鸿海生产性能微不足道的主机的能力忽高忽低。我们对这一套已经太眼熟了：NDS发售两年以来不还一直闹缺货么？难道代工厂真





本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。







的没有生产能力把没什么技术难度的NDS生产出来?非也非也，不过是任天堂的饥饿营销罢了。

任天堂曾经表态想让《GTA4》登陆Wii，随着10月X360和PS3版本发售日的临近，却没有任何消息放出，可能这一努力已经遭到了失败。任天堂将再一次在圣诞商战中独力面对强大的第三方，好在任天堂几十年来已经习惯了。

蜘蛛所习惯的还有标准日本宅男说辞：“Wii的新鲜感很快就会过去，最终的胜利者将是PS3。”OK，其实这是世嘉的高论。总说游戏决定主机的命运，那谁是决定主机命运的主流作品?我丝毫不怀疑《FF》、《DQ》的最新正统续作如果明天发售可以轻易地突破全球400万的销量，但是这并不等于日式RPG依旧能与十年前《FF Ⅶ》一样一呼百应。看看N年才有一作日式RPG卖过百万，而《任天狗》、《脑白金》、《动物之森》等新类型的游戏常年霸占销量榜的前列，《眼锻炼》等游戏又异军突起，不由得感慨日式RPG全盛时代已经过去了。甚至电玩第一偶像马里奥出现最多的场合也是《马里奥赛车》、《马里奥聚会》等游戏中。《新超级马里奥》狂销千万不假，但是谁又能说蹦蹦跳跳的平台游戏还像20年前那样是市场的主流?现在欧美游戏市场的领军人物是《GTA》，是《口袋妖怪》，是国内主机玩家以前不太感冒的FPS，而在日本是《口袋妖怪》、《脑白金》、《任天狗》之类的休闲游戏。

任天堂现在的目标人群根本不是传统玩家，而是那些很少打游戏的人！这些人对于挥动棒子非常有兴趣，他们不会去打《光环》，不会去玩《GTA》，更不会在乎多边形数量，也不会关心图形芯片的性能。这次Wii赢定了——并不是传统玩家层，而是在Wii开拓的新市场，这个市场中Wii没有对手！就像当年的黑白GB在事实上开创了掌上游戏机这一类型一样，Wii又一次创造出了一个游戏市场，像黑白GB那样以很渣的机能卖上一亿多台是迟早的事情。前几次主机大战的最终获胜者中，超任的总销量为5000万台。如果以5000万台为胜利标准，本次主机大战很可能产生两位胜利者——Wii和X360。传统玩家群体中的胜利者将是X360。

索尼 悲观·有才

哦，索尼财报说游戏部门竟然一年亏损了近20亿美元，这比财大气粗的微软在Xbox项目上四年中亏了37亿美元还有才。彼得·摩尔说2008年X360有望盈利——其实不赢利也关系不大，微软实在太有财了。微软游戏部门在上个财季亏损3.15亿美元，比去年同期4.15亿美元的亏损有所减少，如果考虑到新制程带来的CPU成本下降以及年末商战X360的恐怖阵容，盈利速度可能大大加快。年底时X360很可能实现Xbox系主机上第二次单季盈利——上一次是《光环2》的发售的那个圣诞季。如果X360实现盈利，那么对PS3简直就是一场噩梦。盈利的X360业务对于仍在流血不止的PS3来说简直无解，这意味着PS3降价一定会招致更有资本降价的X360更加猛烈的还击。

索尼更有才的是，在日本PS3频繁创下PS系主机诞生13年以来的销售新低，周销量居然连续六周低于10000台——事实上只有区区9000台左右——谁在一年前，或者是半年前胆敢说PS3周销量会低于1万，蜘蛛给他一毛钱——连已经被NDSL屠杀的PSP的周销量都有3万左右。PS2发售31周的销量为323万台，而PS3发售31周的销量为95万台——谁敢说PS3能翻身的，蜘蛛和他赌一毛钱。更尴尬的是，PS3的软件销量经常在5000左右徘徊，不仅远远低于主机销量，甚至大部分时间比X360的软件销量还少——这可是一台装机量达到95万台的主机啊！难道日本消费者真的拿PS3去看蓝光影碟了?空有不高的装机量而没有软件销售成绩，长久下去恐怕连日本的第三方针对日本本土市场的软件支持力度也会弱于X360。这虽然听起来匪夷所思，却是数字告诉我们的合理结果。

PS3在日本每月4万多的销量，美国8万多，欧洲加上其他地区的数字应该介于这二者之间——也就是说，PS3度过首发期后，全球月销量在16万到20万之间。天哪，PS3硬件难道一年只能卖240万台?有软件为它打气么?截至目前，PS3上销量最好的游戏依旧是《抵抗》。关于《抵抗》的素质，大家自有公论——作为PS3的首发游戏，《抵抗》去年没有获得任何超出PS3平台的奖项，也就是说，在面向全平台游戏的评奖中，《抵抗》毫无竞争力，被获奖无数的《战争机器》剃了光头。就是这么一款素质平平的游戏居然成为了PS3的看家大作，索尼在面对英国教会的诘难时透漏《抵抗》销量竟然达到了200万——很好，很强大。抵抗在日本卖了14万份，在美国卖了73万份，这等于说《抵抗》在全球其他地区卖了113万份。再看看PS3的全球销量是这样的：日本96万台，美国153万台，欧洲和其他地区刚刚突破100万台。天哪，索尼你太有才了，尽管在美国和日本《抵抗》不怎么受待见，但是你能让欧洲和其他地区的玩家在每购买PS3之时还购买了至少一份，也许是两份《抵抗》！强如《塞尔达》、《最终幻想》、《GTA》、《口袋妖怪》等王者在其鼎盛时期也未在口味迥异的地区有过如此强到逆天的普及率啊！不是我蜘蛛的小学数学不及格，就是你索尼又在吹牛皮。

索尼第一方的其他今年发售的游戏都缺少足够的号召力，想引发当年《战神》一代的轰动恐怕太难。

后进入游戏市场的实力厂商先发售主机，尽管舆论对之颇为冷淡，但趁老牌厂商内部矛盾或者策略失误无法推出新主机的情况下扎扎实实地做出大量优秀游戏，待老牌厂商的主机上市时已经积累出了良好的口碑和游戏阵容——X360和当年的PS相比真有不少相似的地方，如果能再拉到老牌主机上的招牌大作登基，那就更加相似了。蜘蛛在这里做一个大胆的猜想：《MGS4》将不在年末商战中独力支持PS3！《MGS4》一直到现在都没有正式公布发售日期，恐怕就是这个道理。要不然推迟发售，要不然跨平台至X360或者Wii，或者既推迟发售也跨平台。Konami悄悄地将宣传片中的PS3图标去掉换上了自家的Logo，难道不能闻到一点异样的气味么?其实，就算微软不去推动《MGS4》跨平台到X360，只要Konami每周都看到PS3在日本硬件到不了1万，软件销量竟然不如X360，看到PS3在美国将位置稳定地保持在第三名，难道真的可以让自己的镇社之宝去殉葬PS3?上次蜘蛛说《DMC4》将跨平台，结果《DMC4》果然登陆X360；这回蜘蛛再当一次神棍：今年年内《MGS4》将宣布登陆X360！至于一些Xbox玩家非常期待的《铁拳6》，蜘蛛估计希望不大。日本第三方中Namco很少有把已经声明独占的作品再取消独占的记录。想当年Namco在DC上推出《刀魂》这样一款Gamespot、IGN、Fami通究级满分大作而死守DC，我实在想像不出《铁拳6》会登陆其他主机。况且，更具人气的《灵魂能力4》也已宣布了X360和PS3版。

PS3上最重要的两个第三方独占大作《FF XIII》和《MGS4》只要有一个被微软挖走，另外一个也将独木难支，PS3的软件阵容和大家对PS3的信心将彻底崩溃。明年的《GT5》和《战神3》(如果明年可以上市的话)都将来不及救场。

翻开从前四次主机大战的战史，胜利者的初期销量均气贯长虹，从来没有一款主机被两个对手压制了半年多的时间再翻身的记录。其实我想说的是：这次主机大战中PS3基本上完蛋了。今年E3大展将是年底商战最后的热身，超级大作早已经亮剑，已经宣告制作的游戏将确定年末的发售日期，很可能还会让一些明年才出场的重量级选手首次亮相——例如《失落的星球2》、《忍龙2》、《战神3》等大作。毫无疑问，这次的主角将是微软和任天堂。一切只等到年底商战《光环3》、《GTA4》、《马里奥银河》、《任天堂全明星大乱斗》为PS3这口棺材钉上钉子。当然，PS3的牺牲不能说毫无价值。索尼当年承诺PS3将蓝光列为标配，好莱坞的各个电影巨头才下决心支持蓝光，而且PS3也确实为蓝光在主机价格和上市时间上做出了惨重的牺牲。PS3为蓝光阵营争取到了很多筹码，以至于蓝光播放器和影碟的销量目前领先HD阵营。如果蓝光能最终获胜(虽然HD阵营的反击力度非常大)，PS3为更广阔的影碟市场踩爆了地雷也配成为一个光荣的先驱者。

文 蜘蛛



煮鸡品三国







殊途同归

我上周才把易中天的《品三国》看完，书的好坏暂不作评，作者提出的新颖观点和列举的详细资料倒是很有价值，很多我以前想不通搞不懂辨不明的问题仿佛一下子找到了关键要害，淤积于胸的疑难烦虑顿时烟消云散。非线性跳跃式发散型思维方式(简称BT)极其活跃的L某人很快就把所感所悟套用到了游戏领域，确切地说是次世代主机大战，结果发现索任微三家现在的处境与魏蜀吴三国旗鼓相当时的状况颇有相似之处，遂笔录于此，博君一粲。



偏霸一隅

诸葛亮在《隆中对》里是这样跟大耳贼分析形势的："荆州北据汉沔，利尽南海，东连吴会，西通巴蜀，此用武之国……益州险塞，沃野千里，天府之土，高祖因之以成帝业……将军若跨有荆益，保其岩阻，西和诸戎，南抚夷越，外结好孙权，内修政理。天下有变，则命一上将将荆州之军以向宛洛，将军身率益州之众出于秦川……则霸业可成，汉室可兴矣。"这番话说完还不满一年，刘备就拿下了荆州的武陵、长沙、桂阳、零陵四郡，后来又"借"到了南郡的江陵，荆州那时总共才八个郡，他占的地盘比孙曹两家都多。215年又受降于成都城外，牧兼荆益二州，诸葛亮的战略构想已初具规模，就等"天下有变"了。

而当主机大战由双雄争霸进入三国混战时，任天堂的N64虽然未能蝉联销量冠军，但全球3293万的销售业绩也不算太糟，此外还有处在垄断地位的掌机为其输血养伤，要想在下赛季翻身也不是很难，就连2002年的主流舆论都是"PS2将以微弱优势领先于NGC"，当然最终以400万台的"微弱优势"把NGC踩在脚下的其实是微软的Xbox。这就好比刘备虽然没能独霸荆州，却趁着曹操分身乏术孙权鞭长莫及的时候拿下了更加稳定富饶的益州，顿时有了称霸兴汉的资本，假以时日，联孙灭曹也是很有希望的。

可惜关羽没能守住荆州，NGC也没能保住N64留下的基业。有趣的是，关羽是先在樊城被徐晃击溃，紧接着又被吕蒙端了老巢，腹背受敌，自然难挽颓势。而NGC也是在全球销量被PS2甩开一大截的情况下调整策略去跟Xbox争夺PS2遗下的残羹冷炙，而且竞争还很激烈，直到Xbox祭起《光环2》这道杀手锏，才把NGC战翻在地。

荆州陷落，战略要地没了，"复兴汉室"的理想就成为泡影，即使刘备拿下了汉中，也于事无补。就像任天堂的掌机，GBA的热潮消褪了就出GBA SP再赚一道，NDS发售以后都还要搞个GBM榨出最后一滴油水，这钞票自然是越赚越多，可即便如此，N饭的脊梁还是没能硬起来，这就跟中国足球一样，你女足奖牌拿得再多，男足不争气，照样没人当你是足球强国。

所以当NGC的累计销量长期落后于Xbox时，很多人都认为任天堂将会放弃家用机市场，集中资源经营掌机，同时为PS3和X360提供游戏软件，就像世嘉那样。对这种猜测，岩田聪的回答是"任天堂退出硬件厂商之日即退出游戏业界之时！"然后任天堂就发表了Wii，然后NDS就开始在每周销量榜上"刷屏"，然后Wii就在异质游戏的带动下风靡全球。"很好，很强大"，不是么？

现在的任天堂的确是锋芒毕露，攻势如潮，就像"六出祁山"的蜀汉军团。诸葛亮在接掌朝政后就与东吴缔结了盟约（微软高层提出的"X360+Wii"体系），然后亲征南中平定叛乱(《DQ》新作登陆NDS，PSP前景黯淡)，稳定了侧翼和后方，等到曹魏皇位更替政局不稳(PS3发售后的大作真空期)，再率军进驻汉中筹备北伐。次年春，蜀军出现在祁山，陇右三郡"叛魏应亮"，关中震响(《第一次的Wii》和《Wii Sport》销量破百万)，魏国"朝野恐惧"，这个形势对蜀汉而言当然也是"很好，很强大"。虽然马谡把街亭丢了，致使第一次北伐失败，但直到诸葛亮逝世前，蜀汉方都掌握着战争的主动权，魏蜀吴三国中最弱小的蜀国在诸葛亮的领导下非但没有"偏安一方"，反而屡次挑衅，搞得最强大的魏国焦头烂额。

然而"星陨五丈原"后，继任的蒋琬和费祎对北伐都没太大兴趣，当然就他俩的军事才能而言，即便有兴趣，想来也不会比姜维做得更好。姜维"九犯中原"，输多胜少，徒耗国力，执政者肯定不会高兴，而承担军费的益州豪族也在造舆论煽动反战情绪，于是姜维只得"扼险据守"，改"偏霸一方"为"被动防御"。正因为接班人没选好，才使得诸葛亮以攻为守的战略方针没能贯彻到底。Wii现在也面临着同样的难题，那就是异质游戏还能扛多久。倘若这些异质游戏没能将那些凑热闹赶时髦的消费者培养成任天堂传统大作的支持者，等异质游戏的热潮消褪以后，眼下被称作"第三方坟墓"的Wii是否会重蹈NGC的覆辙呢？

虎踞江东

《资治通鉴·卷六十五·汉纪五十七·孝献皇帝庚建安十三年》叙及"赤壁之战"时，提到美周郎曾猛灌碧眼儿迷魂汤"将军以神武英才，兼仗父兄之烈，割据江东，地方数千里，兵精足用，英雄乐业，当横行天下，为汉家除残去秽"，马屁拍得震天响，可惜孙权一世，亦未能染指中原，反倒被"合肥杀人魔"撵得"走登高冢，以长戟自守"，"辽叱权下战，权不敢动"。易中天说孙权是"有目标无理想"，"只在乎保住他自己的地盘"，什么"横行天下"、"除残去秽"、"复兴汉室"，对这些他都不感兴趣。

微软最初对游戏业也没多大兴趣，倘若不是索尼选择Linux为PS2的操作系统，再加上使用Windows CE的DC在第四次家用机大战中提前出局，恐怕微软也不会亲自操刀上阵，所以挑事儿的其实是索尼。PS把SS和N64灭了以后，索尼备受鼓舞，就没把微软放在眼里，认定比尔·盖茨不敢来搅这淌浑水。这种心态其实跟曹操写恐吓信给孙权时差不多，"近者奉辞伐罪，旌麾南指，刘琮束手。今治水军八十万众，方与将军会猎于吴"，PS全球销量上亿台，N64与SS的销量总和还不到这个数字的一半，有如此辉煌的战绩，也难怪索尼气焰嚣张。

视Windows操作系统为命脉的微软自然也不会坐视Linux随着PS2的普及而增强影响，于是在PS2发售一年



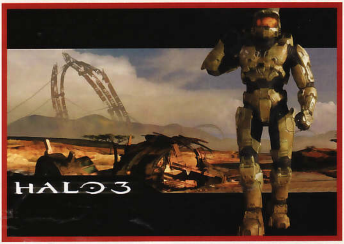
零八个月后，Xbox正式参战，然后……惨败，虽然2200万的全球销量比NGC的1850万要稍强一些，可惜这缕光芒在PS2上亿的销量面前实在太微弱了，萤火岂能与皓月争辉？"出师未捷身先死，长使英雄泪满襟"，比尔·盖茨不是英雄，更不会以45度角仰望天空任泪珠悄然滑落，他只会说"再来一局"，然后就有了X360。易中天说孙权继承的父兄基业其实是个烂摊子，"业非积德之基，邦无磐石之固"，要是没有张昭和周瑜的拥戴辅佐，孙权只怕早就歇菜了，在我看来，X360也是"仅父兄余业"，方有今日成就。

谁是X360的"父"呢？DC，而"兄"，自然就是Xbox了。DC的操作系统是Windows CE，跟Xbox和X360是一脉相承的，而原有的消费群也被Xbox所接收，这就跟孙坚死后韩当程普黄盖一干淮泗将领继续跟着孙策打天下是一个道理。去年曾有好事者分析过国内"软饭"的成分，得出的结论是其中多数为世嘉残部，"PC至上"主义者、"反索倒任"青年团和"D版兴国"委员会则是其有益补充。虽说在欧美日澳这些地方D版可能会受到打压，使得组织结构与国内不尽相同，然则就整体而言，应该还是原世嘉支持者主导舆论。

当然孙策打下的地盘比他老爹大得多，到他病逝时，孙氏集团已经控制了江东的会稽、吴郡、丹阳、豫章、庐陵五郡，相当于浙江省+上海市+大半个江西+1/3个安徽+小半个江苏，而孙坚最得意的时候也不过是个地级市。从军功战绩来看，拿孙策来比作Xbox其实是溢美过誉了。Xbox卖了四年，累计销量2200万，DC卖了两年零四个月，累计销量1045万，也就是说，如果世嘉能像微软那样死撑到底，那DC的最终销量也不会比Xbox差太多。一年零七个月前发售的X360，现在的全球销量是1000多万，与DC相比，也只是略胜一筹，全然不见横行天下的霸气。看来非但Xbox比不上孙策，X360成为孙权的几率好像也不大，而问题应该就是X360现阶段还没有安邦定国的良臣猛将。

就算《光环3》、《战争机器2》等独占大作能够帮助X360横扫欧美市场，那也只能斩断PS3的萌芽，对Wii毫无影响，因为能打败Wii的只有任天堂自己。再加上X360在日本持续疲软，即使X360在北美彻底击败PS3，也不过是"夷陵之战"那种程度的胜利罢了——退敌有余，灭国不足。吴国北横大江，西隔重山，守成易，进取难，与其说是虎踞江东，不如说是困守江东。微软系主机凭借美式游戏横扫北美，但在人文环境截然不同的欧洲就施展不开拳脚，对日本人狭隘封闭的岛民心态更是一筹莫展。挡住微软前进道路的，不是长江，却比长江更辽阔，不是三峡，却比三峡更艰险，不知以微软的资金，是否能抢在PS3和Wii发力前完成愚公移山、精卫填海这样的伟业？

诸君不妨拭目以待。




X360精英版

攘外安内

赤壁之战两年后，曹操再次大规模用兵，打的不是孙权，也不是刘备，而是西边的马超和韩遂，因为他不想让"孙刘联盟"发展为"孟德包围圈"。关中平定后的第二年就挥师南下，想报仇雪耻，可惜准备不足，跟孙权在濡须口僵持多日，毫无进展，只好撤军回朝。曹操渡黄河时被马超"一路追射"，在濡须口又遭甘宁劫营夜袭，征张鲁倒是一帆风顺，三月率军出征，七月至阳平关，十一月张鲁就投降了。平定汉中以后刘晔和司马懿就建议曹操顺手把刚吞下益州的刘备给灭了，以除后患，可曹操却说"人苦无足，既得陇右，复欲得蜀！"然后就退兵了。这话虽说得冠冕堂皇，可惜却是言不由衷，因为曹操的后方一直不大稳定，长时间统军在外，那些朝廷公卿士族门阀就会在背后捅他刀子，所以他只能抓大放小，丢车保帅，先安内再攘外。

说到底，在曹操眼里，立魏代汉比剿灭孙刘重要得多。汉献帝一禅让，大半个中国就姓"曹"了，以曹家为领导核心的利益集团就可以名正言顺地党同伐异巩固政权。东汉十四州，曹操就控制了十州，是个正常人都懂得先把自己面前这十块饼吃完了再去抢别人碗里的，就算耽搁些时日也没关系，反正手里有粮，心里不慌。是以孙刘激战于夷陵，曹丕按兵不动，诸葛亮五次北伐，曹魏却只组织过一次反击，这不是怯弱避战，更非养虎为患，而是饭后需静养，不宜劳神费力。

SCE要是老老实实做他的游戏机，不去趟高清视频格式之争这淌浑水，价格就不会定得这么高，发售日期也不会拖得这么晚，X360的销量也不会超出PS3这么多台。可惜在索尼的发展蓝图里，BD比PS3重要得多，宁可让PS3在次世代家用机大战中暂时落后，也要击败HD DVD，成为业界标准的制定者。现在就连索饭内部都已经在讨论，"假如PS3失败了，索尼从BD获取的利益是否足以帮助PS4东山再起？"幸好这种悲观论调并未影响到索饭们的革命热情，因为PS3现阶段虽处在蛰伏期，却未露败象。《鬼泣4》是跨平台而没有取消PS3版，《最终幻想XIII》和《潜龙谍影4》暂时还没X360的份，软件商集体叛逃的雪崩效应并未发生，前景尚不明朗，大家都在观望。

SCE当年揭竿而起时打出的旗号是"所有的游戏在这里集结"，直到PS2晚期，这个许诺才算勉强实现，各类游戏的爱好者都能在PS2上找到及格线以上的游戏，虽然《大神》不能跟《塞尔达传说》相提并论，《杀戮地带》也不是《光环》同一重量级的对手。通过拓展LIGHTUSER市场而赢得胜利的SCE现在反倒获得了COREUSER的最大支持——任天堂改走异质路线，重创意轻机能，注重声光表现的传统游戏势必与其分道扬镳；X360在日本的装机量太低，各大厂商爱莫能助，日式游戏爱好者只得转投他人怀抱……三害择其轻，无法全机种制霸却想多玩几款游戏的玩家自然唯PS3马首是瞻。

历史总是惊人地相似，曹操在《求贤令》里提出"唯才是举"，大力提拔出身微寒的人才，让士族门阀无法垄断仕途，可曹丕想当皇帝，又没他老爹的霸气，只好跟士族妥协，来换取舆论支持，所以才有了"九品中正制"。曹魏跟士族成为利益共同体，这就好比现在PS3跟COREUSER相依为命。而诸葛亮自掌权起就在打压豪强抑制门阀，他不想篡位当皇帝，自然用不着施恩于众，要是有名士(如益州彭羕)胆敢妨碍他"复兴汉室"，他也会毫不犹豫地像曹孟德那样以言治罪。诸葛亮不想当皇帝，任天堂现在也不想当老大，利润最大化才是他所关心的，任饭再忠心，不能满足他的要求，照样会被毫不留情地抛弃。

孙权跟江东士族的合作是有条件的，而微软对COREUSER的态度也是有保留的，这两家的共同点就是"有目标无理想"，没有理想就不必孤掷一注，就留有回旋空间，就能够"审时度势""见风使舵"。孙权的反复无常翻翻史书就能找出一大堆例子，偷袭荆州、向魏称臣、逼死陆逊，都是方才山盟海誓转眼恩断义绝，难怪李宗吾说"曹操心黑，刘备脸厚，孙权各占一半"。而微软的劣迹，大家看看X360黑色精英版就知道了，遥想规格配置刚公布那阵子，国内的Xbox主题论坛真可谓是怒气冲天怨声载道。

唉，谁叫你们不读史呢？怨得了谁？

文 light baby

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



本期特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边

特别大礼！1名

●PVC已上色完成品
●出品商：SquareEnix
●无比例（全高约7～8cm）
●全7种



《最终幻想III》Trading Arts mini系列盒蛋

本期奖品由《模魂志》友情赞助

一位教师读者的来信

宜兴 翔

看了180期D·S写的《游戏向左，生活往右》的第2段，我被憋在肚子里的好多平时不能说的话，现在一定要说出来了！D·S说现在的教育都是教一些没有用的东西！其实我作为一个教师深有同感，我非常赞成你的说法！（D·S注：我不是那个意思……）但是这并不是老师的责任，要知道，现在的教师基本上是80后的年轻教师，所以我们的思想完全是新的，但是为什么我们却还要走前辈们教育方式上的错误路线呢？记得我刚踏上工作岗位的时候，我教的是6年级的语文，班上的孩子都被分数压得抬不起头，于是我决定用我的教育方式去改良教学。一开始，这些学生非常不适应我的教学方式，但经过1个月后，他们开始喜欢我的课（只对我的课有兴趣），这使我感觉很有成就。但是就在第2个月，老校长开始听我的课，我仍然用我的方式去上课，结果一下课，老校长就找我谈话，问我这是上的什么课？我当时就蒙了，至于老校长还说了什么就记不清楚了，只听到最后一句话就是：如果你还想在这里教书，就不要用你那所谓的新式的教学方法！学生家长是不会接受的，我也不会接受！自己去反省吧！

后来，我和学生偷偷达成协议，不要对其他班级的人说我的上课情况，包括校领导在内。我以为我的做法很高明，但是我遗漏了一个最危险的参数，那就是学生的家长。家长怎么会知道的？原因很简单，有的学生回去和自己的家长吹嘘我的课是多么有意思，多么的好……他们以为自己的父母也会很高兴，谁知这些家长都找上门来了！说什么：我们要的是分数，不是能力，能力可以考大学吗？你再这样上课，我们家长会马上要求把你撤职；不会教书就不要在这里误人子弟…………都是一些不堪入耳的话。对于家长的反映，我是彻底绝望了，看来我还是要变成一个老教育派了！但我不甘心。有机会我还会继续走我的教育路线。以上都是我的亲身经历，憋在心里的这口气终于出了，好舒服啊！

编 首先替D·S澄清一下，他在博客中的意思并不是说教育无用，而是部分教育手段及教育者的心态有些失衡；至于您在来信中反映的情况，则让我们似乎看到了一个国内版的“麻辣教师”，只是遭遇有些悲惨……尽管我们不知道您所谓的“新式教学法”究竟是什么样子的，但这份敢于创新的理念便足已让人称道，而来自学生的赞许与支持则更是明证。但相对地，您遇到的压力与苦恼也可想而知。对您的劝诫，说白了还是D·S博客里的那句话——“善战者因其势而利导之”。当自己的能力不足以与对方去硬碰硬的时候，就不妨避下来韬光养晦一段时间，世间时局都是千变万化的，谁都有走窄了的时候，也都有意气风发的时候，只要您贯彻信念的决心还在，那么就一定能等到展现才华的时机。最后，祝您成为一位优秀的新时代教育者！

对“五·一八事件”相关讨论的看法

编委 冯健

400元与10元——是40倍的差距！在正版面前，盗版无疑有着巨大的吸引力。在我们这样一个月平均收入不超过2000元的发展中国家的玩家，怎么支持随便就动辄高达四五百元的正版游戏？况且现在，玩TV GAME绝大多数的玩家都还是没有收入来源的各类学生。你让他们支持正版，那还不如干脆不要让他们玩游戏算了。话说回来了，玩游戏本身就是一种很奢侈的投入，一台主机，随随便便就一、二千元。这本来就已经让那些望眼欲穿的学生身心疲惫了。再让他们以每个月一千元左右的投入来购买游戏，不要说真实性了，我都觉得可笑。再进一步说，那些真正有收入来源的上班族，又有多少人肯掏钱支持正版呢？养家糊口钱够不够就不说了，一个月拿出自己一半的工资用来支持正版纯粹为了娱乐，是不是同样很可笑啊？别的国家我不敢说，在中国，微软此举，不是让盗版消亡，而是让整个X360市场在中国消亡。为什么现在国内PS3的销售情况不如X360？我想不单单只是价格的问题吧。我敢坦言，如果PS3现在被完美破解了，销量至少会激增到现在的10倍以上。国情就是这个样子，不容你去抗争、辩驳。当然了，我这样说，不代表我就支持盗版。我也很痛恨盗版，因为盗版问题，我们现在所身处的还是全球最大的一个水货市场。盗版该不该禁止？该！这是毫无疑问的。但这样的方法就有效吗？我觉得难。曾经自己身边有一个朋友这样对我说，如果正版100元以内（最好68元、88元这样的价格），盗版就是1分钱我都不会买的。这是一个玩家最朴实的心声，也是大多数玩家的一个共同心声。我在想，微软与其这样大搞特搞，整得所有X360玩家骂盖茨他娘，还不如针对中国的国情，制定出可行的市场策略，绝对比这样玩“阴”的有成效。软件价格针对中国市场调控在100元以内，发售行货主机，提供专用的Xbox LIVE等等。我想，只要是有良知的玩家，绝对都不会再碰盗版一下。如果还有玩盗版的，到时候再BAN他的ID，整他的主机，保证没有人同情他。玩正版或盗版也是一个氛围，如果你身边越来越多的人支持正版，你还好意思去玩盗版吗？况且，微软可以从其他地方弥补软件的低收益。我想，如果微软这样做了，中国未来的游戏市场，也许真的会有本质的改观。同样，真的有效果了，我想其他硬件厂商也会纷纷效仿。到时候，国内游戏业肯定会走上一个平稳的、良性循环发展的道路。

编 编委冯健的评刊报告末尾部分向来以“跑题”著称，这次也不例外（笑）。不过对于这样颇有深度的“跑题”，我们自然还是希望多多益善的。编委向来是读者意见的典型代表，而在微软封杀改机360相关事件引发的讨论中，冯健同学的这道评论也可说是最有代表性的一个，虽然言辞间颇带愤青情结，但却着实是在玩家中普遍存在着的“哀其不幸，怒其不争”的心态。正版降价策略能否真的为国内游戏业打开一个健康良性的市场？我们不得而知，但从大家这份坚定的信念中，我们却无疑看到了明天的曙光。

一个愤怒的读者

Emai 狂天啸

上期怎么又是高达？怎么会有小说！我知道高达在日本人气巨高，在中国也有铁杆fans，但很多人都没什么兴趣的啊！高达出的游戏里真正能说好的就那么几个吧？（还都是对战的）上次在杂志上看到高达历史介绍时就有点嘀咕，不过毕竟咱也缺这一课，但一而再再而三的出，也不问问读者是不是愿意看，太过份了！我非常想看看下期杂志上有没有2位写文并且发上来的小编的解释！再者是《怪物猎人》的小说，是好游戏我承认，也许这文章真如小编说的那么好，但是既然都是《游小说》提供的，为什么不放到那本杂志上？请解释一下！

编 息怒、息怒。先说高达特企，其实如果您能静下心来仔细算算的话，就会发现出现高达的游戏作品还是蛮多的，除了你说的几款作品外，还有诸如“《SD高达》系列”、“《机战》系列”等，而且高达相关游戏最多的并不是FTG，而是FPS（座舱第一人称射击），如果您厌倦了普通的FPS游戏的话，相信这种科幻类的另类体验会带给您别样感受——故此，这也是我们将高达特企做成系列化的原因；至于《怪物猎人》官方小说，则是根据不久前在“互动信箱”的相关提问调查中根据读者投票统计出来的，而且小说本身确实足够优秀，可说是众望所归，此外，我们和《游小说》目前是合作伙伴关系，UCG的小编也会向《游小说》提供稿件的（譬如第四辑中玛娜的“影游秀”和D·S的《最终幻想Ⅷ》剧情透析），这属于正常的业内交流范畴，请不要误解。总之，非常感谢您能如实地提来自己的真实想法与意见，希望您能对我们的工作继续监督鞭策！

本期问题

1. 您印象最深的现役小编是谁？你对他（她）的感觉是……？
2. 在暑假期间，您还希望在“游戏进行时”中看到哪些游戏的相关资讯？
3. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分100分），内容包括封面、特企、攻略、研究、小说、光盘等，谢谢！
4. 请问近期您在观看本刊附赠的迷你DVD时有遇到无法读取（或读取困难）的问题吗？如有，请标明DVD机（或光驱）的具体型号。

本期获奖名单将在183期公布

7A 互动信箱送礼名单

《装甲核心》系列第三弹 ▶ 北京市宣武区 秦洪洋

FIX系列京宝梵 ▶ 上海市虹镇老街 王晨

广州	安 然	南宁	邓永鸿	上海	李 迪	上海	申成皓	武汉	杨 雷
北京	蔡逸轩	白城	范皎捷	北海	李振喜	吴江	盛腾飞	南昌	杨云洞
柳州	陈 嘉	鹿泉	高 清	广州	梁俊伟	哈尔滨	孙 韬	石家庄	臧 铉
南京	陈 健	呼和浩特	郭碧城	广州	林铁坚	重庆	王 冬	常州	张 军
呼和浩特	陈伟超	莱阳	郭 芙	徐州	刘柏坦	自贡	王 宽	赤峰	赵 佳
邯郸	陈晓辉	晋中	韩红星	佛山	刘力连	天津	王宇歆	舟山	郑 超
蚌埠	陈旭东	柳州	何 易	湛江	卢圣楠	重庆	谢 伟	湛江	朱日哲
宜兴	戴 仕	上海	康亚琨	佛山	麦镇中	天津	邢 斌	三门峡	祝卉卉

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：星仔

★在Wii越来越普及的现在，我们要向各位读者推荐本期的赠品，这是由阳光育成计划成员联手制作的一本集Wii的购机、使用、游戏选购为一体的实用迷你手册，献给广大对Wii有兴趣、正打算买一台Wii或是仍在观望的读者，希望大家能够喜欢。

★一年一度的E3大展又要来到了！下期我们将会推出精心制作的E3合刊，请各位静心等待。

★由于本期杂志篇幅的缘故，上期预告的《梦幻骑士6 危机之源》攻略被迫延到下期，在这里向各位读者道个歉。不过延期对各位FANS来说也是个好事，这样也能拿出更多的页数和更全的内容，在此斗胆请各位小小地期待一下。



★假期终于就快到了，相信大家已经给自己的暑假做好各种安排了吧，不过除了打游戏、出去玩、睡懒觉之外，还有一件重要的事可千万不要忘记哦，那就是记得给我们来信分享自己快乐的假期生活。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

拥有最多小插曲的游戏

《塞尔达 幻影沙漏》(7人)

戳屏戳到我心痛。

——NDS负伤累累的雨滴

该往哪走了……

——由于在地图上瞎画而记不清谜题正确解法的火云

这是我游戏史上最不堪回首的一款《塞尔达》。

——由于卡带的问题，在3天之内丢了4次存档的玛娜

最罪恶的游戏

《铁拳5》(10人)

现在练最终BOSS三岛仁八还来得及！

——听闻《铁拳5 DR》的网络对战版即将推出，"铁拳众"中的堕落分子如是说

音乐最佳游戏

《信赖铃音 肖邦之梦》(3人)

这游戏真是寓教于乐呀……

——听说纱迦为了与游戏中对乐谱而特意去学了五线谱的火云感叹道

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21~23辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9~11辑，第14~18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、25、26辑，定价8.8元。《游小说》第3、4辑，定价9.8元；《Xbox 360专辑》第2辑，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

UCG应援团华丽应援！

小编字迹大鉴定

［注：此王嘉读者是几期前写信来以高考打气为名，强行威逼D·S索要众小编签名明信片的读者，看过178期"读编往来"的读者也许还记得。］

张家港 王嘉：各位小编好，请大家一起来看看这封信，因为大家上次在给我寄的明信片上都签了名，我感觉有话要说啊，就来评评大家的签名吧。

地位最高奖：邪魔天使，虽然小邪经常在杂志上身居高位，被大家称作是"老编"，小邪本人也常否认，但小邪地位最高是肯定的，否则小邪的签名为什么会在最顶端，比邮编的框框还高，谁人有他这样的胆气！真是坐阵最顶端，看满室小编尽低头啊！

一笔一划奖：一刀、雨滴、晴天，一刀自然不用说，笔划最少，草了也没意思，接着是雨滴，雨滴JJ的字真是……我还以为是雨滴GG写的呢，JJ你别生气，因为你刚劲有力啊，感觉晴天的字像……小学生。

整体美感奖：胜负师、多边形，此二人肯定是平时签字签得最多的，不然如何能运笔如飞，这得多练才能达成。

最偷懒奖：十六夜，十六夜大哥，您好歹写个"十六夜"吧，就签个16……

最潦草奖：卡伦，经我们班众多UCG粉丝一致评定，卡伦的签名最草。

最占版面奖：Gouki、ACE飞行员，首先说说Gouki，这个一向吼吼着要把字放大到指甲盖一般大的男子，当然其签名可想而知，不过如果Gouki送我一只他签名的足球，我会乐死又乐活的(不要怕把我害死就不送哦，这不是死去活来，不是)，ACE飞行员嘛，人家字多，没办法。

最不知怎么形容奖：纱迦、火云，真不知怎么评价。

最误人奖：玛娜，当我拿到明信片，首先印入眼帘的是在正中间的——"鸡娜"！我大惊，怎么编辑部又添新丁，怎么名字这么奇怪叫"鸡娜"！定睛一看，恍然，原来是玛娜。

当然最后一个，最激动人心的奖项是——最不厚道奖，D·S！对，就是他，全体签名怎么少了泰坦、星夜他们？不要告诉我那时他们不在编辑部哦！

但是，戏语归戏语，小编们的祝福与鼓励我感受到了，就连我们班女同学都羡慕我有这么多的朋友祝福，好啦，放心吧，高考我会好好干的！

邪魔天使地位最高？来人啊，把他给我拖上来！（皮鞭女王状）

那天走在回家的路上我也回忆了一下自己的高考经历，那已经是十多年前的事情了，不过现在回忆起来依然历历在目。想当年我也是个期望考取清华的好男生哦，我觉着正确看待高考非常重要。无论最后的考试成绩是好或是坏都应该制定一个针对性的人生计划。不要把考取了重点大学看成进了保险箱，也不要因为成绩不理想而觉得掉入了地狱。当你看到最新杂志时，希望你已经心想事成。

太感谢了，你还给我们一个个都颁了奖……虽然我一点儿也不高兴……

Q&A

江苏昆山 吴屹哲：D·S，包包丢了很痛苦吧，PSP丢了也很痛苦吧？还有300小时的记录……我在此默哀1分钟。不过说起来，那个偷东西的人运气也好，如果我拿到的话……我拿到的话，我会考虑寄回来的。

"考虑"……



小裴：总的来说，拿到杂志先看前面的"游戏情报站"，虽然常会是些让人昏昏欲睡的不痛不痒的情报。再翻到"读编往来"，看那些夺人眼球骇人听闻的照片、编辑部重大八卦什么的，再看"黄金眼"，好作有多好烂作有多烂。接下来是"游戏立方"——一个永远不会冷场永远让你应接不暇的栏目。再在"小编寄语"里和众小编们来个心灵的聚会，看看谁家倒霉孩子又神经衰弱了；谁家球童又买新草鞋了；谁家娘子又出无厘头语了；那个不许群众说他绿帽子有点帅非法发展所谓烤委会地下组织的倒霉孩子又感悟出啥了；那个急吼吼"游泳？　同去？"的貌似责编连多哥都敢批评的老编你别来无恙乎；那个熟女御姐近况如何；那个LOLI姐姐近况如何；那个口叼雪茄弄得整个"小编寄语"里烟雾缭绕的红猪飞行员近况如何。

"倒霉孩子"……

D·S……省字数也不能这么省啊。话说回来小编寄语的关注度还真高，看来以后什么都不做也不能忘写小编寄语。

北京 飞翔的荷兰人：我是一位老读者，已经买UCG4年多了，这是第一次给你们写信，原谅我的懒惰吧！(懒惰了4年……)

一直都很喜欢你们的杂志，其实随着时间不断流逝，自己已经从一个无忧无虑的少年变成了一个满身压力在社会打拼的男人，自己对游戏的热爱也变得不像以前一样了，但是你们的杂志上，我总是能找到以前玩游戏的那种开心的感觉。能看出你们都是一帮对游戏有着满腔热爱的人，这很不容易，我知道一旦爱好变成了工作，时间一长能还有热情的就很少了，希望你们能继续保持这种热情到永远，我也希望等我头发都白了，已经换了满口假牙的时候，拄着拐棍走到报刊亭，在里面买一本300页厚的《游戏机实用技术》……那样的话，眼泪都快流下来了吧，呵呵。

300页……我们已经快流泪了……

十分感谢荷兰人同学对我们的支持，我们一定不会让你失望的，不过，想看到300页厚的《游戏机实用技术》，那恐怕要等到宇宙世纪去了。

河南 祝卉卉：虽然我怪物猎人的水准一直停留在片手剑的档次(真是不好意思，水平不行)，不过在看了181期的《怪物猎人》特稿之后，就萌生了想试试太刀或双剑的冲动，而且好想拥有一把同等比例的大剑(就是蟹钳那种形状的)放在家里显摆，那该是……多么的占地方啊。



▲这就是方便实用的"旗鱼大剑"。

建议你还是换一根"旗鱼大剑"吧，直接放冰箱里冷藏，还不占地方。

陕西 柳懿宁：自打五月一开始，学校就因为要准备评估而大刀阔斧地对学校进行设备改造，对此我们当然是喜闻乐见，提高自己的学习、生活环境我想谁都不会反对。正当我们暗爽不已的时候，学校的阴招就出了，那是一个难得安静闲适的周四夜晚，洗完澡半裸着坐在桌前喝着啤酒打《战神Ⅱ》，忽然听到楼道中人声嘈杂，由于玩得专心没去在意，结果门咣当一声开了，我和宿舍其他四个半裸的同志惊讶地望着门口六个戴着红袖章的女生……

红袖章……SOS团么……

比起打破屏风按圈键后，发现父母在身后，贵宿舍几位同学的这点儿经历真的算不得什么。

南京 陈健：半月一期的UCG找碴博物馆要继续啊，179期没看到明显的错误很是失望，下期期待中，望各位小编再接再厉出错，要不连这点乐趣都没了。



那您可以买本时尚杂志，那里头要是有讲游戏的栏目(哪怕只有三分之一页)绝对可以找出些稀奇古怪的说法，以解阁下之百无聊赖。

你知道曾在杂志上被曝光出犯错的编辑都有啥下场吗？请自行联想满清十大酷刑。不过请各位放心，老编是不会伤及他们的双手双眼的。

福建 张海涛：多边形大哥在BLOG拍的照片里，众小编熬夜赶稿，为什么没有玛娜、雨滴？难道美女就可以享受特权？

因为这个世界上有一句话叫做"回家加班"……

美女都有佳人伴，难道你不曾听说过？

这是三八妇女节当晚拍的。

掌机ESP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.2，定价25.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

关于179期凤鸣的后续事件

bingyue19880：自从凤鸣在班上到处宣传UCG后，班上的大部分游戏饭开始改行买UCG了(在此向《游戏(——哔——)寨》等杂志道歉)。不过这也引起了另一个麻烦，某天我和我的同桌A君都在看第179期，当时我在看第96页"自由谈"时，班主任突然杀了出来，一手拿起A君的书，就看到"游戏机"3个大字，骂道："都快要高三了，还在看这种书(强烈鄙视班主任)？学一下你的同桌，看点时评(狂汗)！"

可能出于对UCG的喜爱，A君竟然顶嘴！然后就被班主任华丽地"拖"了出去，大骂了一顿后，书被五马分尸了(心痛啊，幸好那本书不是我的，不过我却觉得U C G 有极度容易被分尸的嫌疑哦！)。最后，祝UCG越办越好，书的厚度也像A君的脸皮一样厚！

为什么那么多括号？考试写作文千万不要这样。

虽然你们的老师把杂志"五马分尸"的行为有点过激，但的确是不想让你们为学习之外的事情分心，班主任大骂你的同学也是恨铁不成钢，总之，想痛痛快快地玩游戏看UCG，还要等到熬过高考的难关再说哦。

最伤感的读者

河南 祝卉卉：我从来没有长时间的拥有过某部掌机，泪，常常都玩着玩着就被人买走了，然后再收再玩再被买走，长此以往这样轮回着……

神奇棉被焖烧法

作者：新疆 汪雷



棉被包裹治疗三红真的有效，抱来三红的X360放在棉被中，通上电开始进入“棉被闷烧法”，一口气焖了十五分钟，打开一摸，我的天哪，太烫了！关闭电源后再开，三红真的不见了。我因为看主机太热就把它放到一边凉快去了，第二天再开机，太好了，三红又出现了，再焖，又焖了15分钟，关机开机，三红再次不见了。这次我学聪明了，不再直接关机放凉而是进入登录画面让风扇转着，等温度降一些后放入盘，进入游戏，连续一小时没死机，也没三红，好啊！

第二天忐忑不安地再次打开X360进入游戏，又过了半个小时，还行，没出现异常。后面又试了几次游戏都在半小时左右，一切还都正常，看来暂时没有什麽问题了，以后就不知道了。经过这几天对X360的焖烧法总结了几点经验：首先闷烧的时候一定不能离开，防止焖着了发生火灾（此时你的爱机也彻底玩完了）。再就是把电源插头放在手边，旁边最好放一桶水，一旦焖着了，一定先拔电源再浇水，焖到时间后开机如没出现三红就不要立即关掉主机放凉，而是先进入游戏一小时左右，以后每次游戏完了都不要关机就走人，都应进入登录画面中让风扇再扇一会，（这条适用所有的X360）。爱护自己，也要爱护自己的X360，不然它一罢工就有你喝一壶的。（本文谨供参考，如有问题概不负责）

小贴士

虽说“土法上马，一个顶俩”，但这个“捂棉被法”实在是以毒攻毒的下下策，不到万不得已切不可施行之。有关X360主机三红的特别报道，请参看本期杂志的《360全方位》栏目。

夏天了，因为天气燥热，各类游戏机的故障率都屡创新高，其中也包括“三红姬”X360。这里要发出郑重声明！所谓的“神奇棉被焖烧法”绝非万灵药，我们在报道中也多次强调了这点。虽然没有听说由此引起火灾的案例，但是依然不可鲁莽行事。请各位慎之又慎。

哇哈哈，没想到真的有不怕死的读者。不过这种方法只能治标而无法治本。根据我们统计，但凡用棉被包裹治疗三红灯的X360主机日后还会出现间歇性死机以及三红灯等并发症。做好散热工作是X360玩家的当务之急，每当玩完游戏后请不要迅速关机，就像汪雷同学那样进入登录画面或者玩玩ARCADE小游戏，看看下载的影片让主机逐渐冷却后再关机。唉，现阶段也只有这种廉价的方法预防三红了。这不，前几天本刊老编辑泰坦同志在享受《信赖铃音》时机器三红了……



PSP蛋糕

北京市 曲超：我同学在生日的时候我给他订做的个性PSP蛋糕，因为他和我同年，都是属虎的，所以特意叫人在PSP屏幕上趴只大猫，呵呵，还是很可爱滴。虽说型不是完全一样，但至少还是做得有模有样，凑合着吃吧，哈哈。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《变形金刚漫画版第一代Vol.3》，定价24元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《战神II 封神画集》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代Vol.1》，定价24元；《DOA幻彩绘本2绚》，定价28元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《高达SEED完全事典》，定价28元。《模魂志》第5期、第7期、第8期、第9期、第10期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

编辑部半月谈

在编辑部里的闲聊中，由于几个笑话忠实爱好者如多边形、Gouki、纱迦、ACE飞行员等的奇谈妙论，经常出现各种笑料，其中ACE飞行员以自己和别人不同的脑部构造屡出惊人之语，在此先为各位读者奉上一条，续篇下期奉上。

纱迦在编辑部内部交流软件上惊呼：“X360的金手指已出！在美国已经卖断货！”

ACE飞行员当即回一个：“好啊！成就从此不再值钱！你赶快打的去买吧！”

众人连发数个问号表示看不懂ACE飞行员说什么。

然后ACE飞行员又发了一条消息：“原来是美国，看成国美了……”

（注：国美是经营各类家用电器为主的家电零售连锁店。）

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第128期、总第129期、总第132期、总第133期、总第139期、总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、176～181期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未接送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

合刊

《游戏机实用技术》8月B·9月A合刊

看E3，当然得合刊！224页+120分钟DVD

亲眼见证E3变革

作为变革后的第1届E3，本届E3观众名额在全球只有3000余名，仅有厂商发函邀请的媒体才能参加，《游戏机实用技术》将作为本次E3的中国大陆惟一正式受邀专业电视游戏媒体亲临现场，并将独家专访微软三大高层，向您报道精彩内幕！

暑期大作一网打尽

《超级机器人大战 原创世纪合集》、《梦幻骑士VI 危机世界》、《洛克人ZX 降临》、《漆黑》……十余款全机种关注作品当期齐发！在有限的页数内为您献上最实用的内容。

DVD奉献精彩视频

合刊将附赠DVD1张，收录120分钟精彩视频，包括E3现场、厂商发布会实录以及最新游戏影像，展会上公布的大作影像将完全收录。除此之外更有包括影像版特别企划等多项精彩内容，必定给您带来两小时难忘时光。

专题策划精心准备

合刊还将为您准备大量专题策划，从特别企划到特稿应有尽有。《怪物猎人》官方小说将在合刊迎来最终回，而新的游戏小说又将始动，不容错过！

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



●下一期就是E3合刊了，“改版”后的E3虽然规模上小了很多，但是还是有很多令人期待的内容的。火云最希望看到的就属新版PSP、《生化危机5》、《寂静岭5》以及《WE》的新消息了。《杀戮地带2》的新DEMO能否让所有的批评家闭嘴呢，敬请期待下期我们全力为您送上的E3合刊吧！

●最近好像一直在说中国足球的事情，有人问我现在怎么还在关心中国足球，因为我想在以后的《WE》中看到中国队的回归。

●虽然在黄金眼里提到过《幻影沙漏》的全程触控笔操作有很多不便，但在这里还是要再次鄙视老任，您就不能做成触控笔+十字键的操作方式，移动这么简单的事做成触控笔和十字键都能操作费不了您老什么事吧？



本期主题：衰神降临

1.这人一衰起来真是没边没际，简直喝口凉水都会噎着。前几天一个朋友到我现在所在的城市工作，为了给她接风洗尘我做了不少准备，到处在网上找有趣的地方想领她去玩，最后在“百度知道”里找定了一个水上乐园，很满意地踏上了接机的漫漫长路，此后，悲惨的衰事就一桩接一桩。先是忘带了手机，在机场等了半天怎么也接不着人，好容易接着人了去吃饭，一不小心把可乐洒到了衣服上，收拾一下去水上乐园，到了之后发现水上乐园压根都没开，门口还长了一片茂密的爬山虎……之后问出租车司机，说是已经关了至少4、5年了，于是我们只好冒着大太阳去逛街，边走边怀念凉爽的游泳池。可恶的“百度知道”呜呜呜！(>口<)

2.希望预定去海边潜水的行程一路顺利。

3.香港知名艺人黄子华在他的一次栋笃笑里说道，女人觉得什么才是瘦？——比现在还要瘦十斤。和栋笃笑里说的一样，这个公益广告正是所有陷入疯狂减肥中的女孩们内心真实的写照。即使已经瘦成皮包骨，却依旧觉得镜中的自己很胖，广告也意在警示过度减肥会患上致命的厌食症。



▶最近非常喜欢的公益广告之一，送给各位觉得自己有点胖的MM们。



■最近玩X360的时间比较多，这台机器就像一个取暖器不停地向外输送着热气。每当我关机的时候其实都是提心吊胆，生怕下次开机之后就遇到了玩家谈老色变的“三红”。没有想到现在玩游戏还要付出这样额外的精力，简直是岂有此理。

■如今《杀戮地带2》可是各大游戏阵营都同样关注的话题性游戏，也算是PS3最重要的“面子工程”。它的意义已经远远超过了游戏本身。正是由于这款游戏从来就没有公布过实际游戏画面，这就更加激发了玩家无限的好奇。前不久，游戏的制作人发话了：等到《杀戮地带2》在E3展出Demo时，所有批判的声音将立刻闭嘴！Ok，这个E3我们就等着看戏吧。

■我觉得在我过去的生命中欠下了许多看不见的债。比如学习的债，亲情的债，感情的债，个人成长的债等等，由于这些债是无形的，所以你根本就很难评估到底要用多长时间才能还清。但我确定的是这些东西必定会以不同的方式来偿还。



★一个《灵魂能力》FAN于6月14日被短信吵醒后做的第一件事就是上levelup.cn观看4代公布的新闻，然后下载PDF文件和影像来观看。接下来就是截屏，换电脑桌面，换手机墙纸，改QQ签名，改论坛签名……一切结束后便可从容地漱口洗脸去了。

★合刊！又见合刊！有E3就是好！我们该期待E3上公布什么呢？《FFXII》、《光环3》、《生化危机5》、《MGS4》、《忍龙2》、《灵魂能力4》……我说列位厂商们，有好东西就别藏着掖着，一定要都拿出来啊！

★上个周末哪里都没去，老老实实窝在家里打《信赖铃音 肖邦之梦》。游戏果然不错，10个同伴每人用起来都很爽，就是波尔卡团长忒难用了一些……话说10个同伴都加入之后，最后一行就会多出两个空位，选人时看起来甚是刺眼。阴谋，这一定有阴谋！看来付费下载新同伴便是NBGI的最终目的，如果是真的那我希望能够用那位海盗大姊。



★从7月开始的4个月有全球4大展会，莫非逼我们连做4本合刊？（妄想中……）

◀在玩完《机战》之后再来玩它！



★早上上班时居住的小区贴了张公告：明日晚零点至次日晨6点停电！感到一阵莫名的愤慨，什么时候停电不好，非要晚上停，这大热的天，没有空调会死人的啊T_T 现在想到惟一的对策就是去附近的KTV唱个通宵……可是第二天还要上班啊T_T

★现在整个城市像个巨大的桑拿房，有天中午骑车上班，身体就像要融化了似的，真是一刻都离不开空调啊。不过想想小时候没空调时也是这么过来的，记得那时候的暑假，一间小屋子里挤满了人，大家围在电视机前，吹着小电扇，全身大汗淋漓，游戏玩得不亦乐乎。用句俗点的话：那真是游戏激情燃烧的岁月啊！

★E3，合刊，又是一段大作集中爆发的、热火朝天的兴奋期，努力！加油！



□上期结束后休年假回了一趟家，看望了一下二老，顺便办了一件大事，过几个月就有重大消息公布了，灭哈哈！（注意：与结婚无关）家乡这两年变化还真大，新的道路和新的建筑层出不穷，很多以前熟悉的路段都变得陌生了，连包含过江隧道的地铁都开始动工了。可惜的是房价也是一路上扬，虽然不及北京上海等大城市的高度，但据说3000元每平米的房子基本都到家乡外环的郊区了……

△一艘运沙船可以撞塌一座桥梁，我们又填补了世界桥梁史上的一项空白。据说19日决定成立的事故鉴定专家小组在20日当天在事故现场“勘察”了几个小时后就做出了“桥梁没问题”的事故鉴定……桥梁已经塌了，悲剧已经不可挽回，难道非要把人心也整塌了吗？



○继马三立、郭全宝、马季等大师之后，同为杰出相声表演艺术家的侯宝林之子侯耀文在即将60大寿之际突然辞世，中国相声界又失去一位重量级人物，天堂里多了一位笑星……

×下期看合刊，合刊看E3！

◀侯哥，走好……



Ⅰ《信赖铃音》二周目开了个头，可能要就此搁下了。E3合刊、《游戏·人》……够忙一阵子的了。

Ⅱ 甲乙二人各拿了一个箱子，其中一个箱子里装有A物，另一个装有B物。已知两人中有一个只说真话，有一个只说假话，现在只能向其中一个人问一个问题，就要知道A和B各装在哪个箱子中。请问应该如何询问？（表弟给我出的题，考考大伙）

Ⅲ 前几天去爬山，在山顶广场上遇到一群怪人，他们以中年人为主，也有几个年轻人。他们先是原地跑跳，口中发出"霍霍哈哈哈"的叫声，叫声十分整齐。跳了一会儿，他们便抱头大笑，笑了两分钟后又开始跑跳，之后又是大笑。这种奇怪的举动引来不少人的围观。胜嫂说她在电视里看过相关的报道，这是一个民间自发的减压组织，他们彼此可能都不认识，只是以这种跑跳大笑的方式感染陌生人，以起到减轻心理压力，忘记烦恼的效果。一开始，我觉得挺新鲜，也挺好笑。但看了一会，突然觉得挺可悲的，忙碌的都市人真的只能选择一些另类的方式才能减压吗？

Ⅳ[胜嫂语录181]"你知不知道表弟的电话号码？"胜嫂语："我忘记了。要不你打个电话问他一下吧！""……"



▶《预见未来》是我最近看的惟一一部片子，感觉预告片已经把精彩的部分全放光了，除了结尾，真没什么可回味的。强烈希望《变形金刚》不会是这样。



◆7月份有两件事情很重要，第一件事是新生之后的E3，次世代主机倾巢出动，大量的"超级游戏"蓄势待发，这样级别的展会，我们当然要用合刊来伺候了！第二件事是7月11号的《变形金刚 电影版》，看完电影就可以全力投入E3的报道中去，嗯，很好，很强大。

◆《WE》新作终于公开，看起来这次欧版和日版的发售日不会相隔太久，欧版甚至可能会先于日版发售，《WE》和《PES》终于扯平了。

◆美洲杯，刚刚成为南美之王的里克尔梅重新回到国家队，但是萨维奥拉却落选了，2007年对于萨维奥拉来说的确是挺不顺的，希望他赶紧在转会市场上找个好东家。

◆巴萨从领先十几分到最后被皇马反超，能怨谁？亨利加盟之后，巴萨的火力更猛了，就看里帅怎么排兵布阵了。



◆自己的球队终于换上了心爱的阿根廷球衣，自己也如愿以偿成为"Argentina 10"，就和自己在球队论坛里的ID一样，哈哈哈哈，上图！

◆前几天一个朋友半夜突然给我发短信，说，一起去尼泊尔过大雪山吧。我愣了一下，回复，好啊。



☆《玛娜传奇》果然就如传奇般的存在，各种改变都让晴天深陷其中，无法自拔，即使是写完攻略之后也还在为游戏的各种收集要素进行冲刺。不过本期因为篇幅的关系，独家的超详细资料只好在下期的合刊中与大家见面了，相信有了它，每个喜爱本作的玩家都能在这段短暂而愉快的学习生活中体验到游戏最完整的乐趣。

★最近在一群损友的推荐下开始观看传说中的"宅向"动画《幸运星》，而对于一年难得看几次动画的晴天来说，无处不在的恶搞和泉此方略带一点"贱"的声音完全具备了喜剧动画的各种要素，至于动画本身"宅"在哪里，偶还真是没弄明白。（小编众：那是你的爱不够！）

☆当PS3、Wii、X360都在宿舍驻扎时，你才会真正地体会到哪个都想玩，但总是没时间玩的痛苦(T_T)。



★热烈祝贺《格兰蒂亚》民间汉化版出炉！由于时间和篇幅关系，这里只能在小编寄语里简单提一句，下期会在多边共享里为大家奉上详细介绍的。心急的朋友不妨先去GOOGLE上搜索"格兰蒂亚+中文补丁"了解一下相关情报吧。

●前几天做了一个很有意思的梦，是关于本人过去那段感情的，情节曲折发人深省极富内涵，可以说是个科幻爱情剧吧。一醒来我马上就发短信把梦中的事情告诉了前女友，隔了几分钟，那边发回来了信息——"……你得道了……"。

◆两个表哥都决定于今年结婚，导致我的压力骤然间提升了数倍之多……

■一晃眼就27岁了，日子过得真快……



〓3月份购入的Nokia6300现已被证实为"街机"无疑，在返乡的飞机里，不大的波音737内居然就有三个用这款手机的……唉，本以为送走V3就能有个性一点的说……

〓家乡的气候还是一如既往地凉爽，即使大夏天下午走在三十几度的大街上，当凉风迎面吹来时仍然能感到周身清爽舒畅，晚上睡觉也不用开空调，早上不到八点就能自然醒——而且是精神充沛的那种。我果然还是属于北方的人。

〓回家的最深感受：父亲越来越瘦了，母亲的头发也越来越白了……不禁想起了多哥在LU博客上的话，自己也深陷入了思维的漩涡中：父母好歹也是55岁的人了，假如他们能活到100岁，按我现在每年回去两次的频率(春节和年假)，也只能再见90次。写到这里鼻子不禁有些酸——我们现在这批年轻人对于"事业有成"的定义是不是真的过于狭隘呢？

〓在青年大街的避风塘认识了一些家乡的TVGAME同好，只是由于行程太紧未能久叙，是个遗憾，希望春节回去时能好好坐下来一同聊聊，毕竟在同城一下子认识这么多志同道合的朋友还是蛮开心的。



〓从家乡带回来的五香花生米博得了纱迦、泰坦、紫枫等人的一致好评，看来下次还要多拿些。^_^

〓夏亚君，一路珍重。

▶用PSP拼出"NDS"三个字……想出这创意的人真是太有才了。



◆憋了好久一口气把《HEROES》看完，果然这样的片子就要一气呵成，那感觉真是酣畅淋漓。我的王道是大魔王赛勒和博士，真是纠结恩怨的一对冤家啊。

◆《肖邦之梦》太棒了，简直爱不释手，连携攻击爽到飞起，希望下一个出《莫扎特之梦》!

◆自从说了又开始写文以来已经有好几个朋友问我进度如何了，可惜，这段时间可能一直在《肖邦之梦》了，暂时先搁一下，嘿嘿。（众人指：你这个没文品的家伙！）



◆我们既非生者也非死者，我们将被活着的和死去的人遗忘。我们回到了曾经告别的世界上，但是却永远无法回到我们曾经活着的那些日子，永远无法回到那些我们曾经爱过的人的身边。我们是存在也是诅咒，因此我们遗忘过去，并且被过去遗忘……

全球最大网络书店亚马逊读者书评满分之作！



小说回廊 FICTION HALLWAY

原著 ゆうき りん　译 清雨　编 D・S　美编 anubis

狩猎守则

《怪物猎人》官方小说(中)

前情提要

初出茅庐的新手猎人吉格怀着满心的憧憬和希望来到了城里的猎人集会所，哪知接下的第一个任务竟然是和别人一起组队去挑战让无数人为之胆寒的雄火龙！尽管队伍里那位看不惯吉格的金发少女艾尔梅丽亚一直跟他过不去，但吉格还是决定以旁观者的身分参加这次狩猎，毕竟能与雄火龙对阵几乎是每一个猎人的梦想。就这样，我们的主人公开始了他真正的猎人之旅。

人物介绍

吉格・格兰斯特

Zeeg Grandest

刚刚从乡下农村来到城市的十六岁少年，使用武器为大剑，憧憬能成为一个有名的猎人。

艾尔梅丽亚・弗兰伯特

Elmeria Franport

十五岁少女，使用武器是角龙尾锤，说话尖酸刻薄，特别是对吉格更为毒辣，她的猎人等级很高。

卡诺恩・德农

Gannon Denon

年过半百的壮汉，与艾尔梅丽亚一起组队狩猎。武器是名为地狱之炎的长枪，平时总是沉默寡言。

弗雷迪奥・哈特

Fradio Heart

与艾尔梅丽亚和卡诺恩组队的枪手，武器是强击火炮，对毒怪鸟近乎偏执地热爱，是队伍中的润滑剂。

第二章 初出茅庐！（后篇）

“把这个拿好。”

第二天，吉格从艾尔梅丽亚那里拿到了猎人的基本料理道具“烤肉架”，而她似乎对昨天发生的事一点也不在意。

实地搜集食物是猎人最基本的要求之一。

所以对新人来说，一开始就应该记住剥肉和烹调的方法

“你的任务就是把带来的生肉好好烤熟，我们吃完之后再出发。不过要是你烤得半生不熟或是烤焦了，小心我让你把这些没烤好的肉全塞进你的嘴里，然后再一脚把你踢飞！”艾尔梅丽亚颐指气使地下令。

吉格就像是要把烤肉架抢过去一样，尖着嘴巴说道：“真罗嗦，这种事不用你说我也知道。”

艾尔梅丽亚不屑地哼了一声，然后转身朝自己的行李走去。

（怎么总是这么目中无人啊……）

不过这句话只在他脑子里转了几圈，并没有被说出来。因为无论如何他也想不出理由。

吉格从桶里取出几块用盐腌过的带骨肉，把它们穿在烤肉架的转轴上，然后用石头在架子下面围了个简易的炉灶，再用打火石点燃灶里的木柴。准备工作完成后，他抓着转轴让肉在火苗上方转动起来。

（好，开始了。）

“哒哒哒……啦啦啦……哒哒哒……烤好了！”烤肉的时间掌握得刚刚好，肉的表面看起来香脆可口，里面也一定满是美味的肉汁。但是……

“呀哈哈哈……还‘哒哒哒’的……呀哈哈哈，不行了！笑死我了！”

艾尔梅丽亚突然发出了几乎能把怪物引来的大笑。而吉格拿着烤好的肉转过身时，她干脆抱着肚子仰面躺在了地上，一边笑得打滚一边用腿啪嗒啪嗒地拍地。

“你笑什么啊！”吉格拿着肉，不解地问道。

艾尔梅丽亚也停了下来，站起身对他说：“我说你啊，不哼着‘烤肉歌’就没办法干活吗？”



“什、什么嘛……不行吗？”

“也不是不可以，不过这样一来不就大声告诉别人‘我是新手’了吗？真是的……看你这个样子，我很怀疑你是不是真的杀死过大怪鸟。”

“我没有撒谎！”

“哼，随你怎么说。反正这次你只能旁观。”艾尔梅丽亚大摇大摆地朝吉格走了过去，一把抢走他手上的烤肉吃起来。嘴巴周围虽然立刻就满是油脂，不过看样子她对烤肉本身还是很满意的。

“嗯，不错。喂，你快把剩下的肉烤好分给同伴！”

“是……”

吉格小声嘟囔了几句之后，又无奈地回到了烤肉架旁边。就像是要跟艾尔梅丽亚作对一样，吉格提高音量唱着“烤肉歌”烤好了剩下三块肉。卡诺恩重重点了点头，弗雷迪奥说了声“不好意思”，两人都接过了一大块食物。

在熄灭了灶中的火苗后，吉格一边大口吃着最后一块烤肉，一边饶有兴趣地看着弗雷迪奥，想知道他怎么把肉吃下去。

“说不定能看到他的脸。”

但是弗雷迪奥让吉格失望了，只见他把肉用水洗干净后放在一片很大的叶子上，之后拿出了每个猎人都会随身带着用来肢解怪物的大号匕首，用这个把肉慢慢切成小片塞进藏在毒怪鸟面具后面的嘴里。

吉格的目光一转，看见艾尔梅丽亚对面的卡诺恩正两手抓着肉在狼吞虎咽。还有，他并没有戴角龙头盔，所以吉格看见了在酒馆里绝对看不到的真实面孔。

果然很严肃。一头夹杂着些许银白的黑发一丝不苟地朝后梳着，嘴角保持下塌的样子，脸上的皱纹很深，眼睛就像是被埋进了眉骨和脸颊之间似的。而脖



子几乎和脸一样宽。

如果不是这幅面孔或许根本穿不了角龙套装，而且卡诺恩作为队伍的前卫，独自一人担任吸引火力的角色。说不定连他的肉体也变成了铠甲的一部分。

众人吃完之后，吉格刨了个坑把剩下的骨头埋进去，再用土盖好。如果不这样做，说不定那些怪物或巨大昆虫会循着气味找到猎人们的营地，如果那样就危险了。

吉格将烤肉架拆开后装进了背包里，里面还有几棵药草和一些磨刀石。不过猎人集会所提供的支给品他并没有拿到。

“既然说好了是旁观，那么就没必要拿支给品了吧。”即使自己反对大概也会遇到像这样的反驳。

“准备好了吗？”艾尔梅丽亚环视着众人，拿红黑相间的坚硬手甲擦了擦嘴，那是用我们即将去讨伐的雄火龙的甲壳等材料作成的。然后将大锤角龙尾扛在了肩上。地面随即发出“兹”的一声，只见少女的脚稍稍向土里下沉了一些。不过她仍是一幅平静的表情。

卡诺恩一句话也没说，默默地戴上了角龙头盔。弗雷迪奥给自己的蛇弩强击火炮装上了提升射击精度的长筒，并再次检查了弹药情况，确认无误之后将它背在了背上。

吉格也随即拿起自己的大剑，看见仔细打磨过的剑刃上没有任何瑕疵，心想说不定一下就能把雄火龙的尾巴砍断。吉格以为艾尔梅丽亚一定会提醒自己“我们不需要你”之类的，不过意外的是她什么也没有说。

少女打开地图，等大家的视线都集中到眼前这张薄纸上后，她伸出手指点在了标记为“五”的区域上。“根据集会所的情报，这里就是雄火龙筑巢的地方。具体位置据说在一座山的中心，是一个没有封顶的洞穴。不过它应该只会在睡觉时才到这里来。因此……”

说着她又指了指“三”和“十”区。

“它最有可能出现在这两个地方。”

弗雷迪奥戴着死刑执行者面具点了点头：“的确如此。三区里有食草龙这个诱饵，另外还有足以让雄火龙降落的广阔空间，可以说是雄火龙的狩猎场。而十区则有个水池，看来它在这两个区域出现的几率都很高。”

“尽量不要让它逃到九区去。那是一个很窄的峡谷，对狩猎来说相当危险。而且还有‘黑猫’出没。”

“那种小偷猫每次都给我们添麻烦。就算被偷走的是木天蓼也还是很生气。”

弗雷迪奥无奈地摇了摇头，而卡诺恩则重重地“嗯”了一声

“看来的确是这样……”艾尔梅丽亚说完便把地图叠起来塞进了口袋里。“那么出发吧？时限是五十个小时，超过这个时间任务就算失败了，请大家务必注意。另外……我个人认为新人君只要不做多余的事就没什么问题。”

尽管吉格因为这句话瞪了艾尔梅丽亚一眼，但他并没有反驳。这并不是因为他在刻意忍耐，而是自从加入这三个人的那一刻起，“与雄火龙交手”这件事对他来说就变得现实起来，所以沉浸在兴奋与喜悦中的新手猎人并没有清楚地听到艾尔梅丽亚刚才在讲什么。

艾尔梅丽亚将分给自己的装备扛了起来。其中分量最重的是“大爆弹”。

除了冲在最前面负责吸引怪物注意力的卡诺恩以外，弗雷迪奥和吉格都背上了相应的物品。重量差不多，威力当然也是一样的。

“如果不小心把背上的东西引爆的话可是会被炸得尸骨无存的哦。”弗雷迪奥刚才一边在毒怪鸟面具下发出“呵呵”的笑声一边跟吉格开了个玩笑，这让吉格感到有些恼火。

“出发！”艾尔梅丽亚一马当先，钻进了连接猎人营地和丘陵地带的小隧道。接着是卡诺恩，他后面是吉格，而弗雷迪奥则负责殿后。

（唔……）

穿过地道的吉格被迎面而来的强烈阳光晃得有些睁不开眼。不过在阳光之后是一阵清凉的河风拂在他脸上。

隧道位于起伏的丘陵上部，周围的视野很好。旁边不远处就是悬崖，在它下面有一条小河。虽然水流算不上湍急，但对带着沉重装备的猎人们来说，要过河还是得费一番功夫。河对岸是一片与这边几乎一模一样的景象，森林和山丘鳞次栉比，湛蓝的天空中时不时有一些小鸟成群结队地慵懒飞过。

寡言少语的卡诺恩走上前，与艾尔梅丽亚替换位置之后带领队伍朝前走去。吉格连忙将目光从眼前的风景中收回来，为了不被落下而慌乱地跟了上去。大爆弹的重量几乎让他喘不过气来，但一旁艾尔梅丽亚的背上不仅有炸弹，还有那柄巨大的角龙尾，可她的脸色却丝毫变化都没有，让人不服输都不行。

四人沿着斜坡朝山下走去，看见坡路的尽头是一块紧挨着河道的小广场。这番景象刚映入吉格的眼里他就不由自主地松了一口气。有几头对猎人来说再熟悉不过的食草龙正聚集在那块平地上吃草。

虽然食草龙是一种全长约七到十米的巨大怪物，不过性情温和，即使受到攻击也会优先选择逃跑，但有时被逼急了还是会用带刺的长尾巴反击。因此在对付它们时如果太大意的话有可能会被打断两、三根骨头。

由于它们对人类没什么戒心，所以可以抓起来圈养。有的商人就喜欢用食草龙来拉车。

吉格等人正穿行在这一群食草龙中。

有几只大概是闻到了火药的味道，抬起头朝周围望了望，不过很快又把头埋进了鲜草堆里，大概是没感觉到会被袭击吧。

“那个……我们不杀它们吗？”吉格小声问着走在自己前面的艾尔梅丽亚。

“有必要吗？”少女头也不回地反问。

“哎？那不是猎人的基本准则吗？能够打猎的时候就打猎，如果打到多余的东西就拿回村子去卖给商人。”

“你在村子里一直都是这么干的？”

“是啊，虽然村长他老是说一些没用的话，不过任务酬金光是应付基本生活就已经捉襟见肘了，根本别指望能靠它买到好武器和好装备。所以我才去挖矿、钓鱼、抓虫、采蘑菇……蘑菇可是好东西啊。虽说这些东西很容易找到，但价钱都还不错。”

“原来如此。在村子的时候没有人教你，村长才把你送到城里来的吧。真是的……”

“为什么这么说？”

“总而言之，这次你闭上嘴好好看就行了。要是不听我的指示，小心我真的把你绑起来扔进陷阱里当诱饵。”

“知道了……”虽然吉格心里在抱怨“明明比我还小一岁……”，但他明显不敢把这句话说出来。

虽然一次都没有回头，但背上的压力明显增加





了。尽管吉格已经把腰弯得很低了。

穿过巨大的食草龙群之后，四人正准备走上斜坡，领头的卡诺恩突然停了下来，举起手朝一行人的右边指了过去。

“雄火龙？”艾尔梅丽亚小声问道。不过卡诺恩带着微笑摇了摇头。

“不，是蓝速龙。”

想起那种有着黑色条形花纹和蓝色皮肤的小型肉食怪物，吉格不由得打了个冷颤。虽然蓝速龙跟大怪鸟比起来只是种用大剑一刀就能干掉的杂鱼，但由于它们总是集体出动，而且很擅长与同伴配合攻击，因此绝不能小觑。

蓝速龙不仅有着鸟喙一般的尖嘴，四肢上的勾爪也异常锋利，轻轻被抓上一下立刻就会皮开肉绽。

“走吧……”卡诺恩将角龙头盔上的护面拉下来把脸遮好，然后从背上取下了他的长枪。旁人乍一看还以为那是根雄火龙的尾巴，不过将折叠的枪身展开之后，长度立刻增加了将近一倍，并且“呼”地燃起一团缠绕着长枪的火焰。那是因为制作这把枪的材料里有接触空气之后就会起火的“火龙骨髓”。

卡诺恩右手持枪，左手举起与枪配套的火龙甲壳盾牌朝目标冲了出去。

“你就呆在这儿别动。”艾尔梅丽亚说完之后卸下行李，将角龙尾紧紧握在手里，“要是行李出了什么事我可不饶你。”

“就交给你了。”就连弗雷迪奥也这么说，然后拍了拍吉格的肩膀。

“等一下！只是蓝速龙的话我也可以……”吉格忙乱得接过艾尔梅丽亚扔给他的行李，正准备开口反驳她的专制，但战斗似乎在转瞬之间就已经结束了。

“呵呵，看来还不到出场的时候啊。”弗雷迪奥将强击火炮扛在肩上，悠闲地说道。吉格马上就发现弩手这句话并不是说给自己这个菜鸟听的。

卡诺恩一个人就把蓝速龙解决掉了。

话虽这样说，但也不是完全地“解决掉”。

离三人不远处的草滩上，在一条鲜明的灼烧痕迹尽头有一具焦黑的蓝速龙尸体正兀自扭曲地滚动着。和它一起行动的同类看到这种场景，似乎察觉到自己与眼前的敌人根本就不在同一个级别上，丢下同伴的遗骸转过身飞奔而去。

吉格拖着沉重的行李慢慢靠了过来，听到木桶碰撞声的艾尔梅丽亚随即转过头，微微皱起眉头看着他，似乎正准备质问“我不是让你等着吗”，不过在那之前，吉格先开口了：“为、为什么让它们跑了？”

在这几位同伴中暂时可以确定的就是这位卡诺恩刚猛的枪法，凭他的技术刚才那几只蓝速龙根本不可能逃得掉，它们的皮、鳞、牙可都是值钱的东西。

“不做无用的猎杀，仅此而已。”艾尔梅丽亚依然将角龙锤拿在手里，伸出另一只手从吉格那里把自己的行李抓过来扛在背上，“我们的目标是什么？雄火龙。在那之前我们要尽量避免做出让自己可能受伤的举动，我们携带的给养也很有限。如果你是随便看见什么怪物都想要冲上去结果它的小毛孩儿就赶紧给我滚回村里去！”

“什么！”吉格似乎也忍受不了这样的羞辱，两手紧紧地握成了拳头。

“我说你们俩，差不多就行了啊。”弗雷迪奥不知什么时候端着强击火炮走到了两个人身边，手指紧扣着扳机。被面具遮挡的脸上没有一丝笑意。只要他的食指稍稍动一动，吉格的手臂一定会离开他的身体。

令人厌恶的汗水从少年铠甲下的皮肤表面渗出。弗雷迪奥无疑是认真的，只要吉格再稍稍乱动一下，他就会毫不犹豫地扣动扳机。

“吉格，虽然话说得不好听，但小姐她确实是在教你作为猎人的基本常识。你却摆出一副剑拔弩张的样子，这样似乎不太好吧？小姐你也真是的，他还只是个新手，根本想不到这一层。”

“哼……”艾尔梅丽亚转身背起乱糟糟的行李朝卡诺恩走去。

这时弗雷迪奥才终于将枪口从吉格的手臂上移开。

吉格突然两腿一软，几乎一屁股坐在地上。但不知怎么回事，他最后还是坚持住了。

“呵呵呵……对不起，没想到把你吓成这样。不用担心，我根本就没想过要开枪。”

“骗人！”吉格心里是这么想的，不过却没敢说出来。

弗雷迪奥扛起自己那一份行李开始朝前走，不过他仍然让强击火炮保持着随时可以击发的状态。毕竟雄火龙有可能在这附近出现。

（混蛋……）

吉格对自己的懦弱感到十分生气，也对接受艾尔梅丽亚主张的自己感到生气。

但仔细想想的确是这样，我们的目的并不是蓝速龙。

而且，如果与它们的战斗拖得太久，蓝速龙的尖锐叫声很有可能会把雄火龙给吸引过来。那么我们就不得不在准备不足的情况下匆忙应战，危险程度当然也会随之增加。放置炸弹可不是那么容易的事。

只要冷静地想一想立刻就能明白，但无意中就只看到了眼前的利益。

（真的就像村长经常告诉我的那样“把你的眼光再放远一点，好好看看这个广阔的世界”。）

虽然那句话不见得就是指这件事，但盲目狩猎绝对不是正确的行为。吉格此刻似乎想通了这一点。

就算一行人迅速地解决了蓝速龙，也不可能将它们的皮、鳞、牙都带走——行李已经够多了。

差一点就演变成一场单纯的杀戮。而对猎人来说那是最不应该做的事。村长是这样告诉吉格的，而他也并不是不能接受这一点。

话虽如此，与自然的和谐相处尽管不是那么难以理解，但老是觉得有些可惜。

（我明白了！直接告诉我不就行了么！）

吉格重新背好行李，突然改变了态度。

（这样就能在安全的地方见到雄火龙了！想想也挺不错的！说不定任务报酬里还能拿到火龙鳞呢！）

实现梦想的第一步是要拥有梦想。

一行人等吉格跟上来之后拐进了一条狭窄的小道，走出去发现眼前是一片开阔地带。这就是地图上标明着“三”的地区，也是雄火龙的狩猎场。

不过现在这里却安静得可怕。

除了正在悠闲地吃着青草的食草龙以外，他们没有看到任何异状。

就在众人放松警惕的那一刹那……

先是空气发出“嘣”的一声闷响，紧接着从他们头上飞过一个巨大的龙影。

“来了！大家上！吉格站远一点！”话音刚落，艾尔梅丽亚就将行李和角龙尾都放在背上，手里拿着“闪光弹”冲了出去。

而卡诺恩的动作比她更快，壮硕的身体始终保持在少女的前方。由于事情太过突然，他根本没时间整理好防具。

“呵呵呵，开始了么。”弗雷迪奥则站在原地将强击火炮平平地举了起来，做出一副蓄势待发的样子。

为了看清楚目标，吉格沿着悬崖不停地来回跑动着。

尽管有几只食草龙踩着“咚咚”的脚步朝吉格这边逃了过来，但他的目光却始终锁定在不停朝前冲锋的卡诺恩和艾尔梅丽亚两人身上。

在两人的正前方，一个巨影正扑腾着赤红的翅膀准备降落。那就是大型飞龙——雄火龙！

好大！比食草龙要大上好几倍！

吉格身旁突然响起了爆炸声，一团灰白的硝烟随即向他围了过来。几乎就在同时，巨龙的胸口处散开一抹红光，不到一秒之后，“咣”的一声巨响撕开空气传进





了吉格的耳朵里。而随之而来的是弥漫在空气中的阵阵恶臭。是染色弹！

吉格明白它已经注意到他们两个人了。雄火龙突然露出一副无比狰狞的面孔，仰起头张开了它那满是尖牙的大嘴！

转瞬之间，周围的一切都被这声龙吼所震颤。

吉格狼狈地用两手死死堵住耳朵，如果不这样做说不定会失去意识昏过去。

（其他人呢？）

想到这，吉格连忙抬起头，发现艾尔梅丽亚他们一刻也没停下，径直朝雄火龙冲了过去。可为什么弗雷迪奥也在跟着跑呢？

“为什么？枪手不是应该站在远处射击吗？”

雄火龙终于降落了，大地因为它的到来而发出一阵轻微的抖动，这清楚地传到了吉格双腿里。

它的下一个动作是抬起低埋的上身，长长的脖子也随之开始向上高举。从嘴角处似乎隐约能看到有小股的火焰正在燃烧……

（火焰吐息！）

如果被直接击中立刻就会变成一堆焦炭，更别说背上还有个大爆弹。

就在这时，火龙鼻子前方突然有一束光芒呈爆发状不断扩散，把吉格的视线也涂成了一片雪白。这是闪光弹！

吉格立刻拼尽全力闭紧了双眼，努力恢复视力。几秒钟之后，吉格眼中终于又出现了色彩，可眼前的一幕却让他产生了自己是在做梦的错觉。

雄火龙由于被暂时夺去了视力，正在混乱中不停咆哮着，而娇小的艾尔梅丽亚竟在这时钻到了火龙的腹部下面去！

有她做比较，雄火龙体积的庞大更有了一种确实感。光是那巨大的爪子都比艾尔梅丽亚要大上一圈，仔细看还能发现比单手剑还要锋利的尖爪。

只见艾尔梅丽亚熟练地矮着身子快步走到它腹部正下方，将背上的大爆弹卸下来放好之后，回头朝吉格这边招手。

虽然吉格有一瞬间以为她是在提醒自己，不过马上又反应了过来，她是在对弗雷迪奥打手势。

弗雷迪奥也一样毫不犹豫地冲进了火龙的两腿之间，他放下大爆弹之后又在旁边装了一个小爆弹，并点燃了它的引线。火花立刻蹦了出来，即使隔很远也能清楚地看到。

两人立刻转身从巨龙脚下滚了出来。

几乎就在他们脱离危险区域的同时，两个大爆弹被小爆弹引爆了！这种轰鸣显然比龙的吼声更加猛烈。

炸弹战术成功了！

雄火龙腹部的甲壳被炸得粉碎，从伤口处流出的大量鲜血将它周围的一大片绿草都染成了深红色。

但眼前这只巨兽的怒吼还在继续，看来这样的伤害并不足以致命！

卡诺恩将地狱之炎平举起来，用左手的盾牌护住要害，开始向雄火龙疾冲过去，腿上的精炼矿石护胫不断掀起脚下的泥土朝他身后飞去。

稍稍迟疑之后，艾尔梅丽亚也把行李扔在地上，抓起角龙尾开始准备攻击。不过与卡诺恩不同，她的行进路线明显是绕了一个大圈。

弗雷迪奥则在不断拉远与雄火龙之间的距离，最后停在了吉格身旁，将行李包放在地上当作强击火炮的发射台，装好弹药瞄准目标。又一次扣动扳机之后，子弹留下震耳的轰鸣和刺鼻的硝烟径直冲向火龙的眼睛。

弹头准确地炸出了一片猩红的血沫，负责近身战的两人以此为信号，准备发起最后的攻击。

伴随着雄火龙又一次惨烈的咆哮，它不由自主地仰起头，将受伤的腹部完全暴露了出来。

“噢噢噢噢！”吉格的注意力被这声雄浑的战吼所吸引，目光一转，看到卡诺恩的攻击成功了！

地狱之炎那赤红的枪头已经深深扎进雄火龙还在不断出血的腹部，而下一个瞬间巨龙的皮肉和内脏又遭受了烈焰的炙烤。虽然火焰与雄火龙本身的属性一致，但这并不等于它的肉体能够抵抗火焰的侵袭。卡诺恩一击奏效之后并没有松懈，紧接着用他惊人的臂力硬是将雄火龙巨大的身躯扳倒在地上！

龙翼中不太粗壮的骨骼发出“喀喇”一声，朝反常的方向折弯，满嘴利牙的凶恶面孔此时却带着痛苦的表情，它巨大的身躯在地上不住地翻滚着。

从旁边又闪出一个黑影——是艾尔梅丽亚！

“嘿！”她将角龙尾高举过头顶，将积蓄了好一阵的力量灌注到武器中，看准时机尽全力朝雄火龙的头部砸了下去！

大锤发出“邦”的一声击出一团火花，只见飞龙的半个脑袋已经陷进了土里，显然没有被打碎。仅仅只是部分甲壳被打歪了、流了一些血。

还得再来一下！艾尔梅丽亚再次举起了角龙尾。

“小姐！”

话音刚落，拔出地狱之炎的卡诺恩就飞奔过来，将艾尔梅丽亚扑倒在草丛里。巨龙的另一种凶器——尾巴刚好从趴在地上两人的头上甩过。

如果被直接击中，脊椎骨都有可能会被打断。毕竟艾尔梅丽亚没有穿胸甲。即便是运气不错骨头完好无损，看刚才尾巴挥动时的气势也很有可能将少女打落悬崖。

卡诺恩就那样保持着将艾尔梅丽亚压在身下的姿势将她紧紧抱住。

雄火龙缓缓抬起了被半埋进土里的龙头，由于脸上的部分甲壳已经被打得错了位，所以看上去他的面部完全是扭曲的，更惨的是它现在只剩下一只眼睛能正常活动。恐惧这种情绪在它身上似乎越来越明显，但从它嘴角还是在间歇性地喷出零散的小股火焰。

弗雷迪奥在远处不慌不忙地装填了子弹，大概还没有好好瞄准目标就又一次扣动了扳机。

子弹在雄火龙鼻子前方爆炸了，这让它张大嘴巴狂吼一声，展开受伤的翅膀飞上高空。巨翼卷起的气流将周围的尘土都扬到了半空中，连卡诺恩和艾尔梅丽亚的身影都被沙尘包裹了起来。

弗雷迪奥的强击火炮再次喷出了火舌。

但这枚子弹并没有爆炸，只是在雄火龙头部的甲壳上擦出了一丝火花。

巨龙似乎对要不要袭击卡诺恩有过一瞬间的犹豫，不过它最后还是决定逃跑。等它升到更高的空中之后，随即靠滑翔远离了众人。

而弗雷迪奥没等它飞远就立刻收好强击火炮、背上行李冲向艾尔梅丽亚和卡诺恩两人，吉格连忙跟了过去。

（了不起！了不起！了不起！）

吉格此刻无论如何也无法抑制兴奋的心情。

（才用这么点时间就让雄火龙受了重伤！）

虽然最后时刻发生了一次险情，但弗雷迪奥似乎一点也不慌张。看刚才那个样子，大概卡诺恩的防御力连巨龙的毒爪攻击也不怕。

两人刚跑近，卡诺恩就缓缓站了起来。

在他身下的艾尔梅丽亚也若无其事地直起了身，“呼”地吐出一口气，开始拍打铠甲上的泥土。

“太了不起了！”由于太过兴奋，其实吉格也不知道自己究竟吼的是什么，只是张着嘴巴随便让几个单词蹦出来而已。

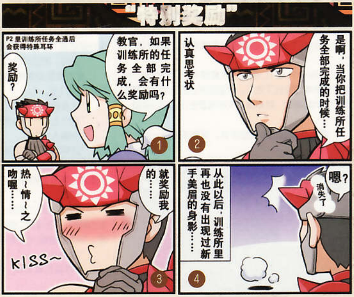
“真是不敢相信！居然……居然冲进了那种大家伙的怀里！我、我明白了！跟雄火龙比起来大怪鸟根本就算不了什么！了不起……”

不过吉格身旁的艾尔梅丽亚却是一脸冷漠的表情。

“那个……”

吉格高涨的热情就像是遇到了一盆刺骨的冰水，这让他一时语塞。

艾尔梅丽亚捡起放在草地上的行李重新扛在肩上，回头对表情有些失落的少年说道：“别在那一惊一乍的，快走吧。雄火龙不是还没死吗？我们得赶快去布



置下一个陷阱。”

“下一个？”

艾尔梅丽亚并没有把话说完，叹了一口气之后背过少年，转身朝前走去。

卡诺恩捡起从火龙腹部抽出的长枪紧跟在少女后面。经过吉格身旁时抬起手轻轻在他脑袋上敲了一下。

那绝不是斥责，感觉更像是在说“走吧。”

“快点。”

“哦，是……”

弗雷迪奥这时也跟了上来，吉格便和他并排走在一起，跟在卡诺恩和少女身后走上了一条被峭壁夹在中间的斜坡。

“那个……下一个陷阱是什么？”

“受伤的雄火龙一定会回它的巢去休息，我们就在那里埋伏好等它。像那种伤口根本不足以致命。你还不知道吧，对飞龙来说只要不是致命伤，好好睡一觉之后就能痊愈。”

“真、真的吗？”

弗雷迪奥干笑一声，重重地点了点头：“是真的。所以我们要是不抓紧的话它就会恢复体力。我们必须在那之前潜入巢穴设置陷阱。如果不想办法牵制住它的力量，飞龙可不是那么好对付的角色。还好这里的飞龙不是一对。不然的话巢里说不定还有一只雌火龙在等着我们，那样就得一次对付两头了。”

还有一头火龙！那真是令人不寒而栗的假想！

说完，弗雷迪奥就像是在窥视吉格一般，从藏在面具后的双眼中射出一丝寒光：“虽说集会所的情报一般来说都是很准确的，不过……”

还没等吉格回过神……

“弗雷迪奥！”走在前面的艾尔梅丽亚突然朝他们两人大吼了一声。

“我们可没有多余的时间可以浪费在新人身上！快点！”

“不好意思。”

弗雷迪奥将戴着用毒怪鸟皮制成的盾形护手的右手举到裸露的胸前，像贵族似的行了个礼。

艾尔梅丽亚皱了皱眉毛，但并没有再多说什么。

（难道说她戏弄我其实是为了鼓我吗……）

虽然吉格脑中出现了这种想法，但立刻就被自己摇摇头否定了：“怎么可能。”

斜坡的尽头是一块圆形的草原，吉格本以为又会看到食草龙那悠闲的样子，不过眼前这片草场里并没有它们的身影。

草原的四周都是悬崖，要进到这里来似乎只有两条路：一是众人刚刚穿过的那条谷间小道，二是远处高台上的那个洞口。以成年食草龙的体积来看，它们不可能挤得进这两个出入口中的任何一个。

而且那个高台上的洞穴似乎就是雄火龙巢穴的入口。

没有一个人开口询问，大家都不约而同地穿过草原，静悄悄地来到了洞口。从里面吹出的风中混合着不太明显的焦臭味，就像是几天前刚发生过火灾的味道一样。

四人谨慎地迈步朝里走去，尽量不发出一点儿声音。



洞里一片寂静，一个怪物也没有。

“终于到了。”弗雷迪奥一边环视四周一边说。

“在火龙的巢里经常会遇到来偷龙蛋和食物残渣的蓝速龙，不过可能是因为刚筑巢不久，蓝速龙还没发现这里。太好了。”

“开始吗？”

艾尔梅丽亚解开行李，从里面拿了出一个绿色的桶状物

“这是什么？”吉格刚一开口，就发现周围几个人盯着他的眼睛里写着“笨蛋”两个字。

“真是的……用来抓飞龙的陷阱，你没见过吗？”

“没有……”吉格又是一幅很无辜的表情，这让艾尔梅丽亚不禁又叹了口气，然后把陷阱扔给了他。

吉格一时没反应过来，差点没接住。还没来得及仔细打量一下手中的圆桶……

“到这儿来。”

从龙巢上方空洞里漏下的一些光亮，投射在洞穴中心的地面上形成了一大片光斑。艾尔梅丽亚一边朝那里走去一边朝吉格招手。

吉格傻乎乎地扭头看着弗雷迪奥。

少女站立的地方周围散落着许多干燥的兽骨，看起来不像是刚筑好不久的巢。而光从外观上判断，那里应该就是巨龙的“床”。

“看来以前好像就有飞龙在这里住过。”艾尔梅丽亚似乎看穿了吉格的疑虑，抢先开口说道，“不知道它是被猎人杀掉了还是找了个老婆搬到其他地方去了，总之这里现在有一个新住户。”

“哦……”

“那个。”艾尔梅丽亚指了指吉格手中的陷阱。“把它半埋进你脚边的土里。”

吉格照她说的做了。

“站远点儿。”少女说完便走上前去按下了桶上的按钮。

绿桶绽开火花和发出一阵“咻咻”声之后，只听砰的一声，绿色膜状的捕猎网就从桶中呈圆形延展开来，几乎铺满了整个乱骨堆。

“这种捕猎网可以让接触到它的泥土质地变得松软、易碎，但是经过一段时间之后土质又会恢复原状，只有飞龙等体重过大的怪物才可能会陷进去。走吧”

吉格跟在艾尔梅丽亚身后离开了安放陷阱的地方。

回到卡诺恩和弗雷迪奥两人身边后，发现他俩都拿着一坨发出恶臭的东西，远远看去有点像是漆黑的泥炭。

“哇！那是什么！”

“是怪物的……大概是雄火龙的粪便吧。”

“粪便？”明白那堆黑泥的真实身分后，周围的恶臭好像更甚了。吉格赶紧把鼻子捏住。

“我说，你动作快点儿。”

看到弗雷迪奥递给他的满满一把粪，吉格本能得朝后退了几步。

“什么快点儿？”

“搞什么啊……当然是把这个涂在身上。”

“你骗人！”

“这种事怎么会骗你。”已经用粪便熟练地将自己伪装好的艾尔梅丽亚没给吉格丝毫躲避的时间，一把将少年避之不及的秽物涂在了他的锁甲上。

“呃啊！”

不等吉格开口抱怨，金发少女便像他解释了这么做的原因：“在埋伏中最重要的就是要用这个来消除体味，不这么做雄火龙是不会放松警惕睡觉的。”

“我明白了……”

吉格强忍着恶臭，模仿其他人将粪涂在自己身上。



（感觉鼻子都快被臭歪了……）

必须得这么做吗……虽然看了刚才的战斗，我还以为猎杀飞龙对他们来说已经是一件驾轻就熟的工作，但现在看来我的想像毕竟是太过狭隘的东西。

经他们一说我立刻就明白了，如果自己的住所里充满了人类的臭味，我想它是不可能安心睡觉的。

“这个位置不错。”循着卡诺恩的声音望去，他正朝一条宽大的裂缝内部望去。艾尔梅丽亚也立刻走到他身边，做出了同样的动作。之后两人几乎同时点了点头。

“弗雷迪奥，怎么样？”

枪手将背上的强击火炮取下来拿在手上，爬进裂缝躲了起来。

“这地方不错，能轻松地狙击到目标。”

“那就这么定了。吉格。”

听到有人叫自己的名字，正低着头为涂满粪便的铠甲感到恶心的吉格马上把脸抬了起来，眼前的艾尔梅丽亚就像正在筹划恶作剧的小孩一样一脸坏笑地看着他。

“你一定对只做旁观者感到不满吧？”

“啊、啊……”

尽管见到真正的飞龙之后立刻就被它王者的气势所震慑，但是出于男子汉那倔强的自尊，吉格怎么也说不出个“不”字。

听到少年的回答后，艾尔梅丽亚点了点头。

“好，就给你个任务。”

“哎！”

“没问题，很容易的。等雄火龙回来睡觉时掉入陷阱之后，你就冲上去把最后一颗大爆弹放在它脑袋旁边。就这么简单，办得到吗？”

“脑袋旁边……必须是靠的很近的地方吗？”

“那当然。”

“别说得这么轻巧啊！”

“我说了是个很轻松的任务。而且只是让你放在那里，引爆的事交给弗雷迪奥就可以了。要是你磨磨蹭蹭的，小心和飞龙一起被炸飞。另外……害怕吗？”

“咕噜”。

吉格的喉头发出了这样的声音。不过被他咽下去的并不只是口水，还有“害怕”这两个字。

“不会把我吃掉吧……”

“你觉得呢？”艾尔梅丽亚说完便呵呵地笑了起来，“不用担心。虽然它那时的样子一定很狂躁，但那只是在挣扎而已，在陷阱失去效果之前都不可能会注意到你的。那就这么定了。”少女说完便朝卡诺恩走了过去。

威猛的壮汉此刻将大家的行李都集中到一起，正

往一块很大的布上涂着粪便。艾尔梅丽亚又一次朝少年招了招手，吉格只得硬着头皮跟了上去，将大爆弹解下紧紧抱在手上。等大家都坐定之后，卡诺恩用涂满粪便的布料把三个人都盖了起来。

尽管三人周围弥漫着让人窒息的恶臭，但他身旁的艾尔梅丽亚却一点儿奇怪的表情也没有。大概这就是猎人与猎人之间的差距吧。

但接下来发生的事立刻让这一切都变得无关紧要。

（来了！）

和刚才一样，窜动的气流从头顶慢慢压了下来，吉格连忙死死地抓住臭布。

虽然不知道雄火龙的视力究竟好到什么程度，但如果布被掀飞的话肯定会被发现。

（我连屎都抹了，绝不能在这个时候失败！）

吉格随即屏住呼吸，静静等待着那个时刻的到来。

艾尔梅丽亚什么话也没说，就像是已经把布看穿似地紧盯着前方。

"噶啊啊啊"！

凄厉的咆哮声在洞穴中不断回荡，连空气也跟着震动起来。

吉格啪地一声掀开盖在身上的布料，脑子里一片空白，只是反射性地抱起大爆弹冲了出去。

目标是雄火龙！

只剩一只眼睛的歪脸飞龙并没有注意到这几名不速之客。它的半个身子已经深深陷进了松软的泥土里，现在正竭尽全力地拍打着翅膀，就像是要抓住一只看不见的手一样，挣扎着想从陷阱里逃出来。

（混蛋！）

吉格张开嘴巴大吼，却一点声音也发不出来，只能不停地挪动自己的脚步。他感觉自己一旦停下来就再也走不动了。讨厌的汗水不停地喷涌出来。

（好可怕！好可怕！好可怕！）

即便如此他还是咬紧牙关穿过正在发狂的火龙翅膀，按艾尔梅丽亚交待的将大爆弹放在雄火龙的脖子根部——目前看来这是最接近它脑袋的位置。

就在那一瞬间，吉格与火龙剩下的那只眼睛三目相接。

（糟了！）

他全身立刻因为恐惧而变得僵硬。

而眼前的巨龙正对着少年慢慢张开了大嘴，隐隐约约能看到它喉头深处的火苗。那或许本身就是死亡！

"吉格！"

听到艾尔梅丽亚的喊声，吉格就像是被解开了禁锢一般迅速行动起来，拼命地朝右边飞扑了出去，成功逃离了飞龙火焰喷射的范围。起身之后一眼也没有回头看，不顾一切地朝前方猛冲。



弗雷迪奥藏身的那条裂缝里突然传来了弩炮发动时的爆裂声，而下一个瞬间吉格感到有什么东西贴着自己的头皮擦了过去。

身后随即传来了大爆弹爆炸时的轰鸣声，极速推进的热风几乎把他又朝前推了一段距离。

"哇！"就在吉格马上就要撞到岩壁前的一刹那，身体终于停了下来。只要再往前一个拳头的距离，这位十六岁的少年铁定会被坚硬的岩石顶得破相。他立刻就明白了是卡诺恩把自己截停的。

尽管巨汉伸出手想把吉格扶住，但这位新手无论如何也没办法管住自己已经失去作用的膝盖，一屁股坐在了地上。

"砰"，有人敲了敲吉格的肩甲，他抬头看见艾尔梅丽亚交抱着双手站在自己身后，用下巴指示他朝后看。

"成功了。"

少年听到这句话才总算是回头望了一眼。

"啊！"

雄火龙保持着半个身子被埋进陷阱里的姿态被打倒了。原本由坚硬甲壳覆盖的长脖子现在只剩下了血肉模糊的半截，横倒在一边的龙头看上去无比狼狈，一条颜色诡异的舌头从半开的大嘴里耷拉了出来。

"说不定只是在装死哦。"弗雷迪奥说完便从裂缝里跳了出来。

尽管嘴巴上这样说，不过他还是把强击火炮折起



来放在了背上，艾尔梅丽亚只好耸耸肩微笑地看着他。

"这可不是你最喜欢的毒怪鸟啊。"

毒怪鸟有时会用装死来吸引大意的猎人靠近，然后再给以痛击。这些传闻吉格也听说过。但正像艾尔梅丽亚所说的那样，眼前这只并不是会装死的毒怪鸟。

"那么我们开始解剖它吧。雄火龙的尸体可不能白白浪费了啊。你要来帮忙吗？还是对你来说太勉强了？"

"别、别小看我！"

吉格不知从哪儿来的力气，用还在不停颤抖的双脚支撑着身体站了起来。艾尔梅丽亚有些意外地看着他，然后第一次露出了并非揶揄的微笑。

少年怎么也没有料到眼前这张出奇美丽的笑脸竟几乎让他忘记了呼吸，起身的动作不禁一滞。

"我可以吗？"

艾尔梅丽亚站在远处轻轻点了点头。就在这时……

"等一下！"音量虽然不大，但一个清脆的女声突然在洞穴里回荡开来。

第三章　爱·飞龙（前篇）

（怎么了？）

吉格停下了将手伸向腰间的解体匕首这个动作，转而握住了背上大剑的剑柄。吉格以前就听说过有些卑鄙的猎人专靠抢夺别人的猎物为生，难道今天让他遇上了吗？

但那位从高台方向洞口进入的人一看就不是盗贼，反而像是某种圣职人员。她从头到脚都包裹在纯白的长袍之中。胸口处别着一个从没见过的徽章，红色的空心圆正中是一个剑的图案，而从圆圈左上至右下用与外圈相同的颜色划了一道直线，不明白到底是什么意思。

吉格听到身旁的艾尔梅丽亚口中在轻轻念叨着什么，他清楚地感觉到金发少女所散发出的"敌意"比与雄火龙对阵时还要明显。

连弗雷迪奥也不知从什么时候开始保持着随时可以把强击火炮取下来射击的姿态 。

卡诺恩虽然没有将地狱之炎抄在手里，但持盾的左手已经稳稳地护在了胸前，让人感觉一旦发生什么紧急情况他立即就可以用身体来护住艾尔梅丽亚。

（这人很难对付吗？）

虽然握着大剑的右手不自觉地加大了力气，但吉格实在是没有感觉到有什么危险。

一名身着白衣的人缓缓走上前来，在离四人不远的地方站定，然后掀开了罩着脸部的宽帽。

首先映入眼帘的是一头比艾尔梅丽亚颜色稍浅的金发，被从洞口射入的阳光一照，竟然如同水面一样反射出耀眼的光辉。

那是一名看上去比吉格年长几岁的少女。

（好漂亮……）

她的脸庞也像刚才的声音一样清亮，纯洁得让人无法产生一丝邪念。肤白胜雪，明媚的双瞳有如夏日晴空般碧蓝深邃。而且整个表情中透出一股让人无法正视的坚毅。

"你有什么事？"艾尔梅丽亚先开口了，语气不免有些咄咄逼人，"你肯定不是独自一人吧？赶快叫你的同伙都出来。"

话音刚落，一群人就从洞口鱼贯而入，他们的体格、年龄、性别不尽相同，但都静静地并排站在少女身后。一共大约有三十个人，全部都和少女穿着同样的衣服、用帽子遮住了脸。

吉格看见这群人都把手藏在背后，明显是握着什么东西。

不能对人类挥动武器是猎人的铁则之一，但当自己遇到危险时就另当别论。虽说与人战斗并不是猎人的长项，但除了像王国骑士团那样受过正规训练的士兵以外，普通人根本就不是猎人的对手。

"反对狩猎！"其中一个人一边高喊，一边举起了手中的东西。

吉格迅速做出了反应，冲上前来准备打落飞向自己的危险物品。

但喊话那人拿出的并不是武器，而是一块涂着颜料的木板，上面写着"不许杀害野生怪物！"

其他人也纷纷效仿，除了少女以外，几乎所有人都拿出了木板或是拴在木棍上的横幅。

"猎人们是在破坏自然！"、"停止野蛮的狩猎！"、"飞龙是人类不可侵犯的存在！"、"鬼！"、"猎人们是恶魔！"、"猎人都是些没有脑子的原始人！"等字眼立刻充满了四人的视线，那群人喊的口号几乎也都是他们所写的内容，各种污言秽语劈头盖脸地砸向猎人四人组。

原本寂静的龙洞内忽然变得像城里的市场一样被嘈杂的大呼小叫所包围，吉格本能地用手捂住了耳朵。

（这、这些人在搞什么啊……）

以前打倒怪物之后一般都会收到些感谢的话语，从没有像这样被人敌视过。

而且那帮人似乎情绪越来越激动，其中有几个好像



已经开始搜索身边可以用来扔出去的东西。

倒霉的是就在离他们不远的岩壁上刚好有一个采掘过矿石的裂缝，地面上散落着无数的小石块。

当然，对穿着防具的猎人来说那算不了什么威胁，但还是有可能会被打出鼻血，那可是很痛的。

（可恶……好不容易才把雄火龙干掉……）

吉格现在相当生气。

虽说他只做了把大爆弹安放好这件事，但怎么说这也是他第一次打倒雄火龙。还没等他好好享受那种兴奋，这帮人就突然冲进来把气氛搞得一团糟。

“喂！你那写的什么啊！”少年保持着右手握剑的姿势，用左手指着一块牌子吼道，“‘猎人都是些没有脑子的原始人’？别开玩笑了，你这混蛋！你以为我们只会举着武器乱挥吗！要那样的话怎么可能打倒飞龙啊！”

周围的吵闹声突然停了一下，但是……

“这样的行为就叫野蛮！”

“用来杀死飞龙的技巧不能叫做智慧！”

“你不是人！杀死了那么高贵、睿智的动物居然可以这么平静！”

“它也是会爱护子女的好丈夫啊！”

“恶魔！”

“变态！”

“你们这帮人才是怪物！”

吉格被如同海涛般席卷而来的反驳声压得有些喘不过气，从面具和头罩之间射出的视线仿佛带着灼热的能量，将他烤得浑身燥热，汗水大颗大颗地往下掉。

就在这个时候，一直在低着头静观事态发展的那位神秘少女忽然慢慢地举起了一只手。

愤怒的人群一瞬间便安静了下来。

少女脸上浮起一个不易察觉的微笑，目光在吉格身上一晃，之后便对着艾尔梅丽亚说道：“好久不见，艾尔梅丽亚·弗兰伯特。真的很想再见到你。”

“我可从没这么想过。”

面对冷漠的回答，少女嗤嗤地笑了起来。

“你不要这么冷淡嘛。旁边这位是新的同伴吗？”蓝色眸子所发散出的光亮又一次从吉格身上扫过。

“同伴？你别搞错了，他只是暂时在我这里寄存一下而已。”

“真的？不过看上去他也是个猎人啊。”

艾尔梅丽亚既没有肯定，也没有反对。不过至少她没有否定自己是同伴这一点，让吉格多少有些得意。

少女不明原因地点了点头，重新面对着艾尔梅丽亚问道：“那么……你考虑好了吗？”

“什么事？”

“当然是放弃继续做猎人这件事。”

虽然少女的口气听上去显得若无其事，但让猎人停止继续狩猎无异于对他说“去死”。

吉格听说过好几个因为对猎人说了这种话而被打断牙齿的人，就连小孩子都知道那是猎人之间的“禁语”。

艾尔梅丽亚立刻就把双手握成了拳头，吉格虽然看见了，但还在犹豫到底要不要阻止她。这位使大锤的少女有着惊人的腕力，更何况她现在戴着雄火龙手甲，被她击中很有可能连命都保不住。

但艾尔梅丽亚最终还是放松下来哼笑了一声：“你是认真的吗？小心我现在就把你那漂亮的鼻子给打断。别自讨苦吃。”

“与躺在那里的雄火龙所遭受的痛苦比起来，这根本算不了什么。如果你想打的话尽管动手，但我绝对不会放弃。我一定要阻止你继续猎杀飞龙。”

“那只是你的一厢情愿罢了，别指望我会听你的。只要有正式的委托，无论什么东西我都会去把它干掉。”

“为什么？”

艾尔梅丽亚耸了耸肩，并没有马上回答她。转而回头对吉格说道：“吉格，你来告诉她为什么。你好歹也算是个猎人。”

“哎？我吗？”

突然被这么一问，吉格显得有些慌乱。那位不明身分的少女此刻也把目光转向他，静静地等待着答案。

少年在头脑中不断思考着，讨厌的汗水又流了下来。

“嗯……那个……因为我们是猎人吧？”

“这个不能算答案。”

神秘少女身后忽然响起了“没错，没错”的哄笑声，这更让他觉得难堪。

从小时候开始吉格就不善于思考一些理论方面的问题。每次绞尽脑汁思考其他说法时，总有人跑来打扰他，搞得头脑里更加混乱。

少年正在想干脆大吼一声抽出大剑吓唬吓唬人时，一个意想不到的人向他伸出了援手：“大概……除了这个再也找不出更准确的理由了。”

是艾尔梅丽亚。

“为了金钱、名誉，在战斗中结下的友谊等等……如果非要理由的话我们可以举出很多东西，抛开这些那我们就不能算是真正的猎人。但猎人就是猎人，我们对其他的生活方式都不感兴趣，也绝不是为了某种可以被满足的明确目的来过这种生活。因此我们绝不会退缩，也不会因为别人的一句话就放弃整个生活。”

“哪怕这种生活是建立在无数生物的性命之上你们也可以无动于衷吗？这就是你们残忍地杀死它们的理由吗？”

“在这个世界上，所有生物的生存都是用其他物种的生命换来的。你们也要吃肉和蔬菜吧？如果不是这样你们也就不可能像这样站在我们面前了。野生的就贵重，聪明就不能杀，这分明是一种傲慢！”

“即使灭绝一个种族也无所谓吗？”

艾尔梅丽亚耸了耸肩。

“猎人绝不会做那种事。要是怪物被消灭，那么猎人也就没有存在的意义了。因此各个猎人集会所都会仔细判断自己所在地区周边的具体情况，对委托进行统一的规划、管理。”

“你撒谎！前几天就有猎人接受了第三公主的委托去抓一只尚未成年的雄火龙！”

艾尔梅丽亚盯着刚才开口的肥胖男人说：“有可能是因为雄火龙的数量有所增加，或者是它跑进原本没有火龙的地区从而打破了当地的生态系统平衡吧。”

“那你们偷取飞龙的卵又是怎么回事！”另一个女人质问道，“就因为稀有所以就拿来吃，你们到底有没有考虑过亲生骨肉被偷走的飞龙夫妇心里会是什么感受！”

“没有。”艾尔梅丽亚毫不回避，将两手插在腰上回答说，“如果要考虑狩猎对象的‘感受’，那我们根本没办法进行这项工作。我问你……你会考虑每天都吃的，比如鱼啊肉之类食物的感受吗？你会为满桌子的饭菜感到悲伤吗？如果真是这样，你大概也就吃不下什么东西了吧？真是太残忍了。”

刚才问话的女人听了之后红着脸，一句话也说不出来。

看到她这个样子，艾尔梅丽亚不屑地哼了一声：“你们只是自欺欺人地以为自己在保护飞龙罢了，好好想想吧。我们猎人绝不会做那种事，这家伙也一样。”

艾尔梅丽亚用下巴指了指倒在地上一动不动的雄火龙。

“今天是我们胜利了，但如果笑到最后的是它，我们就会变成它今天的晚餐。如果连大爆弹都不敢用，那就闭上嘴什么话都别说！这家伙不仅体积庞大，还拥有会吐火球的咽喉和致命的毒爪，根本没有你们想像地那么好对付。”

“但、但那些都应该算是大自然的一部分吧。”一名少年将头埋在长袍之中大声说道。

“我们的武器、防具也都是天然的。人类虽然没有猛兽的尖牙利爪，但我们有智慧。运用我们与生俱来的智慧难道有错吗？你们就是因为把人类看作是特别的存在，所以才会产生这种想法。如果可以的话，今后请不要再做这种事了。”

不知是因为说不过对方还是其他什么原因，少年眼中竟然出现点点泪光。

“到此为止吧。”眼看再争下去对自己一点好处都没有的神秘少女抬起手，像是要告诫同伴似的说了一句话，然后转过身看着艾尔梅丽亚：“我们的确把人类看作是特别的存在。就像你所说的，智慧是我们的武器，但这种武器绝不应该只用在战斗上。虽然雄火龙的毒爪也可以称之为武器，但人类的智慧绝不仅仅只有这一点用处。将它运用在与各种怪物的战斗中，这实在是太狭隘了。拥有智慧的人类对自然界来说本身就是不合理的，但即便如此我们也有继续生存下去的权利，因此我们应当尽可能地不干涉自然规律，有智慧地活下去。你不认为这才是正确的道路吗？”

“你想说的是人类制造的‘牧场’和‘农场’之类的东西吧。”

少女点了点头：“人类可以在尽量不干涉自然的情况下继续生存。如果肉不够就抓几只食草龙养起来，想吃米饭可以去种地，根本不需要打猎。这不是我们人类应有的状态吗？”

“所以你才劝我们放弃自己的生活？”

“应该还有其他的生存方式。”

“因为你不是猎人所以才会这么想。光是这一点，我们就始终别想达成共识。”

“放弃对你来说很痛苦吧？”

“但事实上你根本就不懂当猎人的乐趣。”

对话忽然停了下来，两名少女并没有敌视对方，只是静静地将视线交汇在一起。





神秘的女孩终于轻声说道："或许的确是这样……但我认为猎人集会所这种组织根本就不应该被当作权威。只要仔细思考一下最近被猎杀的火龙数量就不难发现，他们其实根本就不在乎火龙是否会灭绝。"

"什么意思？"

"如果对这件事有兴趣，我劝你还是自己去调查一下。从我们口中说出的事实，你们大概是不会相信的。根据到目前为止的调查结果，我们已经准备控告猎人集会所。请你们不要忘了，那可是还没有得到王国承认的非法组织。当然，其所属的猎人也会变成惩罚对象。"

"你真是瞎操心。要是猎人集会所没有了，担心的只可能是王国。"

"也许吧……"神秘少女意味深长地回答了一句，然后转过身背对着众人。她身后那些手拿各种标语的人立刻让出一条通道。少女就像已经忘记这里是火龙的巢穴一样，踏着优雅轻盈的步伐和同伴一起从洞口走了出去。

"搞什么啊。"看到紧张状态终于解除，弗雷迪奥这才松开紧握着强击火炮的双手，卡诺恩也把盾放了下来。

"他们到底是什么人？"

吉格刚开口，枪手就对着他眨了眨眼："你不知道吗？"

"嗯。"

"哼，到底是从乡下来的。"

"跟那个没什么关系吧！"

看见吉格那幅气恼的样子，弗雷迪奥不禁笑了起来："呵呵呵……不好意思。那些是自称'爱·飞龙'的飞龙保护组织的人。他们最近宣称狩猎是一种恶劣的习俗，经常像这样到狩猎场、城市甚至首都去发表演讲。他们认为自己是在守护原本数量就很稀少的飞龙类生物。"

"那个最先走进来的人又是谁？感觉她像是那帮人的头儿。"

"娜露米·温巴莉。"回答的人是艾尔梅丽亚，"十年以前她就在这个组织里了。虽然长着一幅可爱的面孔，但却是个不折不扣的行动派。她自己也知道空喊'不要狩猎'是没有用的，所以建成了喂养食草龙的牧场，想以此向公众传达即使不靠狩猎我们也能很好地生存下去这一理念。她的确是这样说的，但究竟是真是假我不知道。"

"不过还真是少见啊，小姐你竟然会回应她的问话。之前好几次你根本没搭理她，转身就走。"

"是这样的吗？管他呢。还是干活吧。"艾尔梅丽亚从腰间抽出解体刀朝雄火龙的尸体走了过去，熟练地将刀刃插进了它背上的甲壳缝隙中。接着她就像是在解剖一条鱼一样，让大刀在尸体上流畅地滑动。

"怎么样，不错吧。"弗雷迪奥忽然凑到吉格耳边说，"对小姐来说，一眨眼的功夫就能把雄火龙变成材料块。"

"啊……"

那的确是相当熟练的技巧，对哪一个部位可以切割、怎么切割都了如指掌，没有丝毫的犹豫和思考时间。在卡诺恩也加入之后，速度立刻增加了一倍。

"那个……弗雷迪奥不去帮忙吗？"看见枪手一直站在自己身边一动不动，吉格不禁开口问道。

"我的专长是解剖毒怪鸟，如果躺在那里的是她，我绝对不会把这个工作让给其他人。但雄火龙就……"说完他轻轻摇了摇头。

看来他在这方面的执着果然非同一般。

吉格虽然很想上去帮忙，但最终还是忍了下来。他明白自己根本帮不上什么忙，刚才经那帮奇怪的人一闹，时间本来就被耽误了不少。如果不快点儿处理好，尸体就会发臭，引来飞虫和蓝速龙。

剥取材料就是在和时间赛跑。

更别说从雄火龙这种怪物身上剥取的材料几乎全部都是贵重品，所以吉格怎么也说不出"让我也来帮忙"这句话。

"说起来，你好像真的挺招小姐喜欢的。"弗雷迪奥看着在不远处忙碌的两个人，一边笑一边对吉格说道。

"啊？为什么这么说？"

"你知道小姐她为什么要跟娜露米·温巴莉争辩吗？"

"那个……"

"因为她想让你知道猎人究竟应该怎样生活、应该带着怎样的心情生活，但又觉得当面告诉你有些不好意思。大概是从卡诺恩那里学到这一招的吧。所以她才借与那个女孩对话的机会将这个想法传达给你。"

面对这么大胆的假说，吉格差点忍不住笑出声来："怎么可能。"

"不敢相信吗？但实际上同样的话小姐以前曾经对她说过了，为什么要再说一次呢？所以刚才那种假设是最顺理成章的答案。不过说老实话我真的很佩服你。换成其他人就算面对的是掉进陷阱里的雄火龙，无论你教他多少次，也没有人敢在第一次与火龙对阵时就跑到那么近的地方去放炸弹，一般人早就被吓得丑态百出了。不仅技术很过硬，更重要的是有那颗心。但是……"弗雷迪奥的眼神忽然一凛，"勇气和蛮干是不一样，请你不要忘记这一点。勇气可以拯救同伴，蛮干只会葬送同伴的性命。"

"嗯……我明白了。"吉格将刚才听到的话牢记在心里，重重地点了点头。然后继续守卫着眼前的解剖现场。

艾尔梅丽亚在卡诺恩的帮助下剥掉了火龙背上的甲壳，谨慎地将匕首插进露出来的软肉中，然后划开桃红色的龙肉，剥出了白森森的背骨。

卡诺恩取出一只细长的口袋摊开放在膝盖上，然后向少女颔首示意他已经准备好了。

得到回应的艾尔梅丽亚双手紧握住解剖刀，用力插进了骨头之间的缝隙里。

（哇！）

从刀口处突然喷出了熊熊的火焰，将旁边的龙肉烧成一团焦黑。

但艾尔梅丽亚没有露出一丝胆怯，握住刀柄的手用力下压，然后拔起了一截圆筒状的龙骨，火焰就是从龙骨的中心冒出来的。在骨头的另一边再次砍下一刀之后，终于取出了一根完整的火龙骨。

守在一旁的卡诺恩立刻上前，用袋子将它包裹起来，之后把袋口扎紧，拉了一下位于袋底的绳子。只听"咻"的一声，整个口袋就像被吸附在了骨头上一样紧缩起来。

"那个是什么？"

"这是为了携带'火龙的骨髓'而准备的便携真空口袋，这种物质一接触到空气就会起火，如果不这样就没办法把它带走。"

"原来是这样。"

艾尔梅丽亚大大地喘了一口气，将刀上的血迹擦掉后把它重新插回了腰间。但雄火龙身上还有很多材料可以剥取，怎么看也不像是已经完成了解剖的样子。而少女却根本没有继续下去的意思，将已经剥下来的材料收进包里，站起身朝吉格这边走了过来。

"怎么了？"

听到吉格的询问，艾尔梅丽亚把头歪过去看着他："什么怎么了？"

"不是还剩下很多材料吗？"

"那样就够了。"少女将装有火龙骨髓的小袋子和其他材料放在了一起。

"够了……剩下的不就浪费了吗？"

"不是的。"艾尔梅丽亚轻轻在吉格的胸甲上敲了一下，发出邦邦的响声，"我们不能把能拿走的全都剥下来，而是得带着感恩之心将它们送还给大自然。蓝速龙可以吃那些剩下的肉，而被它们吃掉的食草龙数量就会相应减少。残留下来的甲壳说不定会变成一些虫子的住所，腐肉跟骨头还可以变成肥料让土地更加肥沃，或许还会从上面长出野生蘑菇。而这一切说不定就能够孕育出新的飞龙。带着对这些的祈祷留下一部分战利品也是作为猎人的常识。"

吉格不禁语塞，这些东西他从来就没想过："我以前都不知道……"

弗雷迪奥也走过来，把手放在他肩膀上："对你来说也是没办法的事，之前并没有这么做的必要。一个人狩猎时就算再怎么贪心也拿不了多少东西。"

"不过感觉始终是最重要的。"艾尔梅丽亚将整理好的行李扛在背上说，"对猎人来说。"

"嗯……"

少女说完后便朝洞口走去，卡诺恩一言不发地跟在她身后。

"我们也走吧，这项任务就算是完成了。"

"嗯。"吉格一边走一边忍不住回头看了看雄火龙那具残缺不全的尸体，心里想着艾尔梅丽亚的那几句话。

他还不能完全理解其中的深意。

To be continued ……



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

暑假到了，不知道兄弟们是不是都忙着打球、游泳顺便和MM们约会，最近栏目的来稿又呈现出"阴盛阳衰"的局面——女性题材和女性作者的稿件比例均大幅增长。这不，本期以男性角色为题材的作品，硕果仅存的是一幅《里昂》，不过稿子的作者还是位女画手……所以，兄弟们别只撇嘴看着画中帅哥的桃花眼难受，拿起你的画笔，搞几幅阳刚气十足的稿子投来吧！另外，由于此前栏目邮箱出了些小问题，读者发Email过来时，可能会出现目标邮箱已满的提示，这给大家的投稿带来了不便，在此一刀向大伙道歉。目前故障已经排除，希望大家继续踊跃投稿！



临海·BWMK2

为了迎接《机战OGs》的上市，善于绘制"Tony风"PLMM的BWMK2这次带来了取材自《机战A》的机体美少女。作者对人体和人物动态的把握非常准确，配色也较为清爽，延续了其"养眼美图"的创作路线。



成都·忘伤雨

一幅以剑与魔法的世界为背景的原创作品，画中的女魔法师正在用自己的鲜血和生命进行某种契约仪式。作者如是解释人物此时为何会面带详和微笑："在这危急时刻，她忘却了痛苦和恐惧，沉浸在对往昔美好生活的回忆之中。"很合理也很合逻辑，不是吗？



广州·+KAEDE+

可能大家对之前+KAEDE+同学的唯美系作品有些许印象，这次作者的创作思路依然如故。飘逸柔顺的秀发、洒脱帅气的淡粉色斗篷、充满哀怨与忧伤的迷离眼神，再加上如怀春少女般右臂托腮柔情似水的POSE——一幅充分反映同人女口味的帅哥里昂就这样又一次在作者笔下诞生了（—_—）。



宁德·游宇翔

《Fate/stay night》中的Saber一向是以带着坚毅目光的冷峻面孔示人，不过，到了久违的游宇翔同学笔下，这位"女亚瑟王"倒成了一幅邻家女孩儿的可爱模样，正应了那句老话"一千个人眼中，有一千个哈姆雷特"。



广州·Mastema

Lily，《铁拳5 暗之复苏》中初次登场的富豪千金，拥有高贵的气质、天使的外貌以及华丽的衣着品位。左图将这位大小姐的以上特点展现得非常到位。不过美中不足的是人体比例以及透视关系的处理存在些小问题，希望作者注意。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客 玛娜



写在前面 FOREWORD

事实证明，现代人和游戏有关的疾病越来越多，而且分类日益增长，名词愈发专业，玩《Wii Sports》玩多了肩膀酸痛叫做“Wii症候群”，玩SFC游戏而造成的大拇指劳损叫做“任天堂综合症”，好在心理学家没有深入钻研一下玩家的内心和生活问题，不然心理学领域里必然要突然多出个词条，唤作游戏综合症。

不知道是抽了什么疯，自从上了大学开始，就经常有人和我抱怨，时间太少，学习太忙，心态浮躁，急功近利，看书没心思找全是字的，看碟提不起劲头看节奏慢的，出去玩觉得累，在家蹲还嫌闷，好不容易提起精神想打个游戏吧，翻翻盘包里面，RPG——又长又慢又费事，出局；ACT——除了打就是打，出局；AVG——跑来跑去找东西，出局……选一圈下来什么游戏都找不出，每天过的十分憋闷，又想给自己找些事做，又觉得什么事其实都没啥意思。

在开始出现这种状况的时候，我还相当热心，给每个人都推荐了不少电影和游戏，声称你们一定要看看玩玩，保证有趣，没意思我请你们吃饭。但是到了大学即将毕业的时候，我已经完全不指望自己的推荐能够引起他人的兴趣，事实证明，如果一个人觉得什么事都没啥意思，当然也不会觉得别人推荐的东西有什么意思。

最近发表 LATEST TOPICS

一个MGSER的困惑与焦虑
Gouki发表于2007.6B(总第178期)

一个游戏美编的自我修养
一刀发表于2007.6B(总第178期)

不爱那么多，只爱一点点
多边形发表于2007.7A(总第179期)

游戏向左，生活往右
D·S发表于2007.7A(总第180期)

面朝大海，春暖花开

玛娜发表于
2007.8A(总第181期)

反正就是玩不下去的强迫症



很多以前一起聊游戏的QQ好友，现在都不太玩游戏了，除了造成一定影响的大作出现才肯摸摸自己沾了一堆灰的主机，除此之外几乎每天泡在网上——我每天晚上关上QQ的时候他们头像亮着，第二天早上打开QQ的时候他们还亮着。其实他们也没什么事，不打网游，不去聊天室，就是在几个论坛上来回逛，过十多分钟刷新一下，再过十多分钟又刷新一下，反正就是宁愿闲着也懒得碰游戏……

其实这种状态我完全理解，家里攒了一堆游戏，拿起这个玩玩几分钟，进入不了状态；拿起那个用金手指改一改，一会儿就觉得无聊了，每个游戏都塞进去试一试，但是兴奋期不会超过一个小时，记忆卡存了无数游戏时间几分钟的记录，偏偏没有一个能继续下去，据说这种症状被称为试机强迫症，常发生在拥有1～2台主机，并且有丰富自由时间的老玩家身上。

在一个和我已经认识了6年的朋友也开始觉得百无聊赖，选择在论坛上消磨时间之后，我才稍微有些担心，但是并不打算做些什么。你也知道，打游戏和泡论坛其实没什么区别，打游戏有快感，泡论坛同样有快感，打游戏也许如宣传所说能让部分玩家学点日本史和北欧希腊神话，顺便领悟一点点日文基础，不过做些其他事也挺好。我不能因为自己还觉得游戏挺有意思，就认定产生疲倦感的情绪是不好的，也不能自认为游戏就是好，你觉得它不好玩了是心态有问题，该找个老中医熬几根树皮治一治。

相比起来，有一种极端的逃避症更加可怕，不是因为厌倦而逃避打游戏，而是因为逃避现实而强迫自己投入游戏世界中。

反正就是一定要玩下去的逃避症

在这个世界上，很多人都有着同样的经历。

某八卦论坛上曾经有过这么一个帖子，“你们喜欢在考试前一天晚上打扫房间吗？”，跟帖者众多，有说自己喜欢整理衣服的，有说习惯于看漫画的，有说一定要把家里的家具摆放都换一换的，还有说喜欢翻看几年前的日记回顾过去的，最后大家都一点也不惊讶地发现，所谓考试前夜，其实就是80%的学生集体找出点事情让自己显得很忙以暂时逃避现实的夜晚。

对于玩家来说，逃避现实实在是一点都不困难，而且绝不仅限于考试之前。

在我还是快乐且充满自由时间的自由撰稿人时，每天生活非常幸福美满，一觉可以睡到下午三四点，爬起来收拾收拾出去找朋友玩，晚上8点回家之后开始做半小时有氧运动，看些小说和杂志，找几张喜欢的游戏玩一玩。但是一旦遇到就要交稿子却又写不出的那最后几天，就门也不出，运动也不管，小说杂志丢一边，从早上在电脑前坐到晚上，干什么？玩蜘蛛纸牌和扫雷。

每次玩了十来个小时的扫雷之后，我就非常后悔，捶胸顿足，觉得自己浪费了大好时光，每次当我把稿子顺利交出去后，就觉得扫雷一点儿都不好玩，连多看它一眼的兴趣都没有。但是事实证明，就像吸毒一样，到了那关键的最后几天，扫雷就好玩了，浪费时间就不可耻了，不管多少次试图摆脱扫雷的诱惑，最后我都会乖乖回到桌前，明明玩得不是非常开心，但是手指离不开鼠标，这就是所谓的逃避现实症，常见于遇到不想面对的事物时软弱者的身上。

当然，如果你是个没有透视、读心之类超能力的普通人，可能很少能遇到逃避症真正发作的场合，或者就是遇到了也不知道那就是逃避症，但是现在，如果再让我遇到一个截稿日近在眼前的朋友，告诉我说昨天晚上花了十来个小时玩《大富翁》，我一定会在心里暗想，小样，你憋不出来了吧！

面朝大海 春暖花开

所谓心病还需心药医，再加上我们这里是本游戏杂志，所以出去散心，叫朋友聚会，找些有趣的书看看，去大自然陶冶情操之类的话我就不说了，姑且再做一回也许派不上用场的推荐人，推荐三款游戏给所有患上了试机强迫症的朋友们，这三款游戏都是经过本人亲身验证，曾经无数次将我从厌倦的漩涡中救出来的良药，或许它们可以帮助你找回平静、单纯的心情。

1.《动物之森》
专治金手指依赖型患者

2.《我的暑假》
专治练级、暴力疲惫型患者

3.《雪割之花》
专治缺乏耐心，不愿体会剧情型患者

也许有人想问自己如果有逃避症倾向应该怎么办，事实上非常简单，开始工作之后，什么病症都会自动消失……譬如说我自己，比起写不出东西被老编抽鞭子，还是乖乖放弃扫雷比较明智一点。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:40:45 By：多边形】
你居然可以在截稿前几天连续玩十几个小时的扫雷……你不是一个人在扫雷！你不是一个人！今天你扫雷了没有？

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:42:11 By：雨滴】
“我这儿有个手机版的扫雷，你要不要？”

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:43:19 By：纱迦】
看来我很正常，我没有以上的任何一种症状。

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:43:30 By：D·S】
在我看来，这些所谓的“游戏综合症”都是人闲久了给惯出来的，遇到这种人甭推荐什么，直接丢贫困山区断电断网关上仨月，出来后就啥毛病都没了。

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:43:35 By：胜负师】
年纪轻点的，你就对他说最近看了这个，玩了那个，那些都是渣，他/她一听，逆反心理来了，可能就会去看看去玩玩了。年纪大点的，你就说自己的朋友买了房，买了车，结了婚，生了娃，你看他/她还有那闲工夫玩扫雷接龙不？

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:43:45 By：D·S】

> 引用自玛娜发表的 面朝大海 春暖花开
> “但是事实证明，就像吸毒一样。”

……你吸过毒？

RE：面朝大海 春暖花开
【2007-6-24 17:44:05 By：多边形】
她的意思是“大得和恐龙一样”，其实她也没见过恐龙。……你吸过毒？

新作发售表 NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年6月26日～2007年8月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年06月10日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	761.92元人民币
100日元	6.15元人民币
100欧元	1026.31元人民币
100港币	97.90元人民币

（仅供参考）

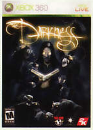
由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

高考结束了，随后而来的当然就是暑假啦。让我们看看今年夏天会有什么样的游戏菜式吧。刚刚发售的《机战OGs》，七月份将要发售的《勇者斗恶龙 剑神》、《洛克人 ZX 降临》、《我的暑假3》……，看着看着就让人流口水，这还不算完，伴随八月酷暑的到来，还会有《SD高达交叉推进》、《荒野兵器XF》等一大批好玩的游戏。不过，对于那些还在备战期末考试的学生朋友来说，还是先努力学习吧，只有在考试中拿到好成绩，随后的假期才能玩得更开心。

漆黑 06.25

推荐度 B　X360　A.AVG　■2K Games　■59.99美元　■无对应周边　17岁以上玩家对应

本作是根据“Top Cow Productions”发行的畅销漫画改编而成的第一人称射击游戏，并由Starbreeze工作室负责开发(曾开发过《星际传奇2》)。游戏将围绕一个被恶魔附体从而获得超自然力量的黑手党成员Jackie Estacado展开，最吸引人的地方莫过于玩家可以召唤长眠于地下的恶魔并借助他们的力量来战斗。





玩家将面对大批的邪恶生物和灵异现象，借助次世代主机的强大机能，漫画中的情节将被完美再现，FANS们一定会大呼过瘾。

落银城 06.28

推荐度 B　PSP　A.RPG　■Take-Two Interactive　■39.99美元　■无对应周边　12岁以上玩家对应

这是一款去年在国外人气相当高的PC美式RPG，游戏的故事发生在一个蒸汽与魔法共存的世界，技术派与自然派之间的纷争是剧情的最大看点。游戏标题中的落银城(Silverfall)是这个世界中最大的贸易都市，玩家控制的英雄需要寻找侵入城堡的怪物、找出事件的真相并最终拯救世界。作为一款移植作品，厂商为了照顾PSP的机能对游戏





做出了很多调整，玩家可以使用第三人称和俯视视点来进行游戏，流程中需要完成任务的时间也被缩短，不过制作人声称游戏的可玩性与精彩程度是绝对不会降低的。

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
26日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	59.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	59.99美元
26日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
28日	漫画英雄：终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	6800日元
2007年7月					
5日	我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	ぼくのなつやすみ3 北国篇 小さなボクの大草原	SCEJ	AVG	5980日元
5日	炽天使 二战英雄	ブレイジング・エンジェル－スコードロン オブ ワールド ウォーツー	D3 Publisher	STG	6800日元
16日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
23日	全美赛车协会联赛 08	NASCAR 08	EA	RAC	59.99美元
26日	大众高尔夫 5	みんなのGOLF 5	SCEI	SPG	5980日元
26日	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	6980日元
26日	メジャーリーグベースボール 2K7	职业棒球大联盟	Spike	SPG	6800日元
2007年8月					
7日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	59.99美元
21日	汤姆·克兰西的幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	59.99美元
28日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	美版未定
预定	先祖之魂 失落的传承（中英文合版）	Folklore ～异魂传承～	SCEH	A·AVG	中文版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	超级机器人大战 原创世纪合集	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S·RPG	6980日元
28日	魔法少女Ⅱ 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モードⅡ 魔法と剣のストラグル	GN Software	S·RPG	6800日元
28日	新世纪福音战士 战斗交响曲	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ	Broccoli	FTG	6800日元
28日	巴洛克	バロック	STING	A·RPG	6800日元
2007年7月					
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	秋之回忆 #5 安可	Memories Off #5 アンコール	KID	AVG	4800日元
12日	IZUMO零 横滨妖绘卷	IZUMO零～横滨あやかし卷～	Success	AVG	6800日元
17日	吉他英雄 返场：摇滚80	Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	RedOctane	MUG	39.99美元
17日	NCAA美式橄榄球08	NCAA Football 08	EA	SPG	49.99美元
19日	实况职业棒球 14	实况パワフルプロ野球 14	Konami	SPG	6980日元
23日	橄榄球08	Rugby 08	EA	SPG	39.99美元
23日	全美赛车协会联赛 08	NASCAR 08	EA	RAC	39.99美元
24日	女神异闻录 Persona 3	Shin Megami Tensei: Persona 3	Atlus	RPG	39.99美元
26日	格斗之王 极限冲击 规则“A”	KOF Maximum Impact Regulation “A”	SNK Playmore	FTG	6800日元
2007年8月					
2日	J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛	J-League Winning Eleven 2007 Club Championship	Konami	SPG	6980日元
2日	小鼠大厨	レミーのおいしいレストラン	THQ	A·AVG	5800日元
9日	翡翠の露 绯色の欠片 2	翡翠之露 绯色的欠片 2	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
9日	最终幻想XII 国际版 黄道十二职业系统	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM	Square Enix	RPG	6800日元
9日	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99美元
30日	女王的宫殿	Palais de Reine	INTERCHANNEL-HOLON	SLG	6800日元
30日	咏唱者～传心恋歌～	シャンテ－キミの歌がとどいたら＃～	INTERCHANNEL-HOLON	AVG	6800日元
30日	Beat mania Ⅱ DX13 DistorteD	ビートマニアⅡ DX13 DistorteD	Konami	MUG	6980日元
30日	家庭教师HITMAN REBORN! 梦幻超绝对战	家庭教师ヒットマン REBORN! ドリームハイパーバトル死ね气の炎と黑き记忆	Marvelous Interactive	FTG	6800日元
30日	水夏A.S+ 永恒之名	水夏A.S+ エターナルネーム	Sweets	AVG	6800日元
30日	银魂 我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！ボクのかぶき町日记	NGBI	AVG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
26日	超级方块 3	Super Collapse 3	MumboJumbo	PUZ	29.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
26日	古墓丽影：周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
28日	中华雀士 天和娘娘 Remix	ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800日元
28日	落银城	Silverfall	Take-Two Interactive	RPG	39.99美元
28日	福音战士机密档案 携带版	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	SLG	4800日元
2007年7月					
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	39.99美元
10日	扣杀球场 3	Smash Court Tennis 3	NGBI	SPG	美版未定
17日	世界传说：光明神话	Tales of The World: Radiant Mythology	NGBI	RPG	美版未定
17日	利维埃拉：约束之地	Riviera: The Promised Land	Atlus	RPG	美版未定
26日	美少女雀士Ⅲ 重制版	アイドル雀士スーチーパイⅢ Remix	Jaleco	TAB	5800日元
26日	捉猴拉！猴猴大作战	サルゲッチュ サルサル大作战	SCEJ	ACT	日版未定
26日	游戏王 怪兽对决GX 双重力量 2	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース 2	Konami	TAB	4980日元
26日	合奏曲～with all one's heart～PORTABLE	for Symphony～with all one's heart～ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
31日	疯狂出租车：客源争夺战	Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	RAC	29.99美元
31日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	39.99美元
31日	机密武装：蔓延	Code Arms:Contagion	Konami	FPS	39.99美元
31日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
2007年8月					
2日	极魔界村 改	极魔界村 改	Capcom	ACT	2800日元
6日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
6日	寂静岭 起源	Silent Hill Origins	Konami	A·AVG	39.99美元
9日	荒野兵器XF	ワイルドアームズ クロスファイア	SCEJ	S·RPG	4980日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99美元
21日	汤姆·克兰西的幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
26日	霸王	Overlord	Codemasters	ACT	59.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
2007年7月					
3日	吸血鬼之雨	Vampire Rain	Microsoft Game Studios	AVG	美版未定
10日	风神计划	Project Sylpheed	Microsoft Game Studios	STG	美版未定
16日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
17日	NCAA美式橄榄球08	NCAA Football 08	EA	SPG	59.99美元
23日	全美赛车协会联赛 08	NASCAR 08	EA	RAC	59.99美元
31日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99美元
2007年8月					
2日	摩托GP07	MotoGP '07	THQ	SPG	59.99美元
6日	枪神 勒颈	Stranglehold	Midway	ACT	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	FPS	59.99美元
27日	荣誉勋章：天降神兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
28日	黑暗圣徒	Saints Row	THQ	AVG	29.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
26日	横冲直撞：平行线	Driver: Parallel Lines	Ubisoft	ACT	49.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
28日	大金刚 喷射木桶赛	ドンキーコングたるジェットレース	Nintendo	RAC	5800日元
2007年7月					
6日	射鸡英雄传	Chicken Shoot	Zuxxez	FPS	29.99美元
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A·RPG	6800日元
19日	实况职业棒球Wii	实况パワフルプロ野球Wii	Konami	SPG	6980日元
19日	桃太郎电铁 16 北海道大移动の卷！	桃太郎电铁 16 北海道大移动之卷！	Hudson	TAB	5800日元
26日	马里奥聚会 8	マリオパーティ 8	Nintendo	ETC	5800日元
26日	露珠的冒险	Dewy's Adventure	Konami	A·AVG	5800日元
26日	机动战士高达 MS战线 0079	机动战士ガンダム MS战线 0079	NBGI	STG	6800日元
26日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
26日	章鱼气泡	しゃるうぃ～☆たころん	Compile Heart	PUZ	5800日元
30日	马里奥足球	Mario Strikers Charged	Nintendo	SPG	49.99美元
30日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
31日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	49.99美元
2007年8月					
2日	新·中华大仙～迈克尔与美美的冒险～	新·中华大仙～マイケルとメイメイの冒险～	STARFISH-SD	STG	5800日元
2日	哈利·波特与凤凰社	ハリー・ポッターとの不死鸟的骑士	Electronic Arts	ACT	5800日元
2日	小鼠大厨	レミーのおいしいレストラン	THQ	A·AVG	5800日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	59.99美元
20日	银河战士 3：堕落	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	FPS	49.99美元
20日	水银	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	29.99美元
27日	狂欢庆典	Carnival Games Global	Star Software	AVG	美版未定
28日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ACT	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
26日	世界七大奇迹	7 Wonders	MumboJumbo	TAB	29.99美元
28日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明的遗言～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明の遗言～	ASNetworks	ETC	3800日元
28日	成人女力检定	大人の女力检定	Konami	ETC	3800日元
28日	川之垂钓 树荫谷的流水之歌	川のねし钓り にもれびの谷せせらきの诗	MMV	RPG	3800日元
2007年7月					
2日	小鼠大厨	レミーのおいしいレストラン	THQ	A·AVG	4800日元
5日	脸红心跳魔女神判！	どきどき魔女神判！	SNK Playmore	AVG	4800日元
12日	洛克人ZX 降临	ロックマンゼクス アドベント	Capcom	ACT	4800日元
12日	怪物农场DS	モンスター ファームDS	Tecmo	SLG	4800日元
12日	西游记～金角·银角的阴谋～	西游记～金角·银角の阴谋～	D3 Publisher	ACT	3800日元
19日	火影忍者 疾风传 最强忍者大集合5 决战！“晓”	NARUTO-ナルト-疾风传 最强忍者大集合5 决战！“晓”	Takaratomy	FTG	4800日元
19日	品酒师DS	ソムリエDS	EA	ETC	2800日元
19日	触摸！炸弹人乐园 星星炸弹人的奇迹世界	タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクル★ワールド	Hudson	ACT	4800日元
26日	资格检定DS	资格鉴定DS	SEGA	ETC	3800日元
26日	美少女雀士III 重制版	アイドル雀士スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	4800日元
2007年8月					
6日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
9日	SD高达G世纪 交叉推进	SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE	NBGI	S·RPG	4800日元
9日	大金刚	丛林攀爬高手ドンキーコンジャングルクライマー	Nintendo	ACT	5800日元
9日	偶像小狗 占卜频道	ワンタメ うらないチャーンネル	Capcom	ETC	3800日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99美元
14日	新牧场物语 诗歌工厂	Rune Factory: Fantasy Harvest Moon	Natsume	ETC	29.99美元
22日	高级大战争 双重打击	Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	SLG	美版未定
23日	最终幻想水晶编年史 命运之轮	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates	Square Enix	RPG	4800日元
30日	召唤之夜 双重纪元～精灵们的共鸣～	サモンナイト ツインエイジ～精灵たちの共鸣～	BANPRESTO	RPG	4800日元

我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原 07.05

推荐度 A | PS3 AVG | SCEJ | 5980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

根据历代的传统，《我的暑假》最新作又应景在暑假和我们见面了，该系列一直以来都以其清新而充满了童趣的乡间暑假生活深受玩家喜爱。本作中，大幅进化的画面无疑将使暑假生活更加真实，除了钓鱼、收集昆虫、游泳等传统的迷你游戏外，还会增加滑草、种菜、跳皮筋等新游戏，甚至可以担任起照顾奶牛和挤奶的工作，游戏的丰富度和真实感无疑是历代之冠，参加烟火大会、在田野上捉虫子，在海边捡瓶盖……快乐的暑假体验就是这么简单。可惜的是本作在PS3上推出，很多玩家暂时是无缘体验了。





勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 07.12

推荐度 A | Wii A.RPG | Square Enix | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

试想一下亲自扮演勇者同奇幻世界中的怪兽战斗的场面吧！不要怪我胡思乱想，即将推出的《DQ》最新作就将是这样一款打破传统的A·RPG游戏。通过Wii独特的双节棍手柄来操纵游戏中的主人公使用各种武器与怪物战斗，这种感觉是在以往系列作品中从来不曾体会到的。新游戏将采取第三人称视点的游戏视角，这意味着这款新的《DQ》的游戏方式将与FPS游戏有相似之处，当然，勇者是不会用枪的。好了，废话不多说，让我们一起期待游戏发售日的到来吧。





洛克人 ZX 降临 07.12

推荐度 A | NDS S.RPG | Capcom | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

在期待了无数个日日夜夜之后，《洛克人ZX》的续作终于就要来临了。进化的系统、高难度的操作一直是“《洛克人》系列”的特色，新游戏肯定将会秉承以往作品的精髓。从官方公布的信息来看，新增加的“下蹲移动”这一元素在游戏中将会起到十分重要的作用，一些关卡的通过将必须运用到这种新动作。除此之外，适时地利用游戏中的变身系统还将提高游戏中的战斗效率，更重要的是，通过变身进行角色能力的切换，这进一步加深了游戏的策略性。“《洛克人》系列”真的是越来越好玩了。





栏目主持：《掌机王SP》米格

天下聚会

《UCG》的广大读者们，大家好，米格又来《UCG》客串啦！相信不用我说，大家也知道米格带来了什么消息吧？没错！聚会！我们的“天下聚会”7月暑期大热潮即将到来，到目前为止，已经有许多地区的玩家响应聚会的号召，开始策划、安排本次暑期聚会活动。规模更大，覆盖面更广，让更多玩家享受聚会的乐趣就是我们这次的目标！详细情况还请参见http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=113&ID=449803&page=1，下面就给大家带来本次聚会活动部分地区的预告吧！



保定



聚会名称：文化古城保定玩友见面交流会
聚会地点：海龙电子城3楼
预计聚会规模（人数）：100人左右
聚会时间：7月17日至7月22日之间（具体日期待定）
组织QQ群：18142037
组织者联系方式：
VZ QQ 496617275/VZ Tel 13483772124/雪人 QQ 491473248/雪人 Tel 13931219281

深圳

聚会名称：深圳掌机聚会（暂定）
聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：
QQ 410880169/MSN dkszjh@yahoo.com.cn

沈阳

聚会名称：沈阳掌机聚会（暂定）
聚会地点：避风堂青年大街店
预计聚会规模（人数）：60人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：QQ 84887271

昆明

聚会名称：26℃！全国最冰爽暑期聚会 春城昆明07年暑假玩友会
聚会地点：西昌路避风塘
预计聚会规模（人数）：100人以上
聚会时间：7月上旬（待定）
组织者联系方式：
游戏妖怪QQ 251449902/TEL 13987149769

贵阳

聚会名称：贵阳TV GAMER聚会
聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：80左右
聚会时间：今年7月中旬下旬
组织者联系方式：
7圈 QQ 233538432/Email snakexcw@yahoo.com.cn

包头

聚会名称：游友聚会
聚会地点：内蒙包头昆区松梅街H220-221
预计聚会规模（人数）：30人
聚会时间：7月15日
组织者联系方式：
QQ 15057184/QQ 563907228

西安

聚会名称：西安PSP俱乐部 暑期狂欢
聚会地点：南门避风塘
预计聚会规模（人数）：100人左右
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：
QQ 2662026

上海

聚会名称：“天下聚会”上海SPU专场
聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：
MSN kissshenxiao@hotmail.com

天津

聚会名称：TJgamer天津玩家聚会
聚会地点：天津市八里台避风塘（暂定）
预计聚会规模（人数）：100人以上
聚会时间：7月15日
组织者联系方式：
QQ 39857987/Email tk96293520@126.com

郑州

聚会名称：七夕浪漫郑开（郑州、开封）掌机玩友聚会
聚会地点：文化路避风塘
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：7月7日
组织者联系方式：Bani TEL 15938506227
吸烟的鱼 Tel(0371)66101112



以上只是部分地区聚会情报，除以上地区外还有北京、苏州、成都等地，详细情况还请大家关注levelup.cn网站聚会专区。本次活动最终解释权归“天下聚会”所有。

北京艺隆聚兴游戏服务中心

本月特价：PSP 超 豪华版 （原瑞明兴隆） 邮购 维修 回收

（PSP1.5豪华版一台＋索尼4G记忆棒＋原装贴膜＋USB线一条＋原装UMD引导盘） 1920元（本月内有效！）

面向全国高价回收各种二手游戏机！

PS3 60G 3890元

Wii 1850元

PSP
欧版软降1.5豪华版 1480元
PSP普通版（1.5版）1350元
其它版本请电询！
50元起PSP游戏弱价贴换

NDSL 1090元
神游NDSL价格电询！

NDS烧录卡：
R4烧录卡（免刷机） 195元
Super card（免刷机） 230元
EZ5（免刷机） 260元

神游GBA-SP（加亮版） 615元
GBA SP＋750元 贴换 全新NDSL
50元NDS游戏弱价贴换

PSP 2G记忆棒
（低速） 165 元
（高速） 199 元
PSP 4G记忆棒
（高速） 355 元

PStwo 850元

PSⅡ＋750元 贴换 全新PStwo77000系列主机
PS two主机（双手柄、AV线、电源、8M记忆卡、多款游戏） 1290元

XBOX 360
港版 电询！
台版 2490 元
韩版 2590 元

PS3正版盘：VR战士5 抵抗人类灭绝 高达无双 山脊7 源氏2 高达 机车风暴 忍者龙剑传

PSⅡ正版盘：战神2

PSP 怪物猎人2 限定版

因版面有限，详情请电询！

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手PS2主机39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	630元
二手PS2主机50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	730元
二手XBOX主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	750元
二手NGC主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋原装IC	750元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	450元
二手GBA主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	290元
二手GBC主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	180元
二手NDS主机＋烧录卡	650元
二手DC美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	320元
二手PS主机5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元
二手PSone主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 690／单机	350元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	240元

诚征加盟店

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号（宣武门东大街） 邮编：100031
电话：010－66033838 13011179789 收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521 持卡人：赖伟涛
乘车路线：地铁、9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到） 营业时间：9:30－20:00

地铁站 本店 地铁站 北 宣武门 和平门 加油站

上海畔畔游戏电玩

经营各类游戏主机及周边配件、北通产品、黑角产品！

本店经营电玩近10年！信誉第一、顾客至上是我们的经营理念，口碑极好。所出售的商品绝不以次充好，假一罚十。另设有专业人员维修。我们以低价交友为目的，遵循薄利多销的原则，让你买得放心，玩得开心。



地址：上海市闸北区彭浦新村闻喜路830号
地铁1号线1号出口（2分钟路程）
公交：46、916、912、741、849、722、114、253、722（闻喜路站）地铁一号线均可到达
电话：021－66980122 13816312854
联系人：顾小香 QQ:397815583
淘宝网店：shop33385502.tabao.com
三钻信誉

场中路 共和新路 平顺路 闻喜路 本店

营业时间：上午10点～晚上10点

上海道具馆电器

冰点特价为即将来临的暑假降温

Wii日版 本月主打
所有机器均当场改机
优质服务 百种游戏任选

PS3 60G 豪华版
正版游戏全品种
所有原装配件齐全

Sony PSP
大量软降 日版
所有机器均机盒对号
绝无翻新 颜色齐全

XBOX360
完美刷机＋可上网刷机

NDSL全版本 颜色齐全
日版 港版
美版 IQUE

V903SH 大量现货有售
另有vodafone日系手机
型号齐全 欢迎来电咨询



本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号。自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨。并聘请专业维修技师当面维修、拆机、改机，透明的维修价格。遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。

道具馆静安店
地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边"好德便利店"旁"工商银行康定支行"对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021－52130918 手机：13611624231
联系人：汪先生 QQ：394503264
MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM



人民广场店
地址：上海市黄浦区广西北路238号（靠近福州路口，来福士广场后面）地铁一、二号线人民广场下5分钟就到
QQ：59108822 MSN：it_orient@hotmail.com
电话：021－63501270 手机：13788938938

秉承质量至上原则，欢迎各位新老顾客来电咨询。

北京嘉兴游戏机经营店

凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

大酬宾

★邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
邮编：100010 收件人：蔡晓初 先生
传真：010－64035610 持卡人：蔡晓初
交通银行：405512 4091 9649 609

★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591 64035610
农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

PSP 1330元（全新）

Wii 1850元 豪华版（原装）

PS3 60G 3990元

NDSL 1090元（多款颜色） 神游NDSL已发售！

PStwo70000型全系列 1020元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

XBOX360 豪华版 2580元 简装版 1990元

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

PSⅡ配件

3XXXX光头	280-380元
5XXXX光头	380-530元
7XXXX光头	90-160元
光头线圈（全新）	120-260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX光头驱动芯片	50-120元
5XXXX光头驱动芯片	40-160元
光头主驱103芯片（全新）	380元
PSⅡ主机CPUEE芯片（全新）	380-550元
PSⅡ主机精震图像芯片	150-280元

PSP配件

PSP主机光头原装全新	260元
PSP主机主板原装全新	800-950元
PSP原装夏普液晶（全新）	280元
PSP原装三星液晶（全新）	190元
PSP原装背光板（全新）	180元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

日版全新PSP硬降主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1350元
港版全新PSP软降主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1390元
日版全新PSP硬降主机＋充电器＋耳机＋包＋2GB棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1580元
港版全新PSP软降主机＋充电器＋电源＋耳机＋包＋4GB棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1750元
Wii 全新主机＋手柄＋双节棍＋架＋电源＋AV线	1990元
XBOX360全新主机＋有线手柄＋AV线＋电源（港版）	1990元
XBOX360全新豪华主机版＋无线手柄＋分端线＋20G硬盘＋耳机＋网线＋金会员卡	2580元

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS原版游戏，详情请电询！
电话：010－64035610（10:30－19:30）

决战济南青岛

CEFO2007电子竞技公开赛

暨罗技PSP/PS2/PC正品体验中心隆重开业
(山东次世代青岛颐高店)

罗技 极致设计 感性生活
Designed to move you™



比赛时间：2007/8/11-12济南　2007/8/18-19青岛
比赛项目：实况足球10/GT4赛车/铁拳5
/PSP RR2/NDS 玛丽奥赛车
一 等 奖：价值3600元的罗技Z5500音箱
二 等 奖：价值1580元的罗技超级力反馈方向盘
三 等 奖：价值780元的罗技力反馈方向盘
四 等 奖：价值380元的罗技无线战斧
五 等 奖：价值160元的罗技PSP保护盒

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531-88559816 86638960 82393967
82390045 13506410809
营业时间：9：00-20：30（全年无休）
E-mail：gamecsd@163.com
QQ：315103906　498817785
分部：赛博数码广场206A
电话：0531-82398069 13506417706

青岛次世代颐高店：
地址：辽宁路117号颐高数码广场二楼B2019室
电话：0532-80912570　手机：15806575638
营业时间：9：00-18：00　QQ：763210283
E-mail：CSDGAME1234@163.com
淄博红星次世代
地址：淄博张店区西六路齐赛电脑城F6-4＃
电话：13053374068　营业时间：9：00-18：00
玩模玩样动漫模型店电话：0531-88956088

省内各地报名点请浏览：赛事官方网站：山东次世代网上商城www.nextgeneration.com.cn　山东小熊在线 www.sd001.com

南京新世界电子公司

全新改版：www.xsjgame.com

业务QQ：583544576　神游联盟QQ：362119163　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。



保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 "神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



珠江路：南京百脑汇4楼4B05
电话：025-66868550　联系人：阚先生



鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
电话：025-85514909转103　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：卞小姐



新街口：南京中山东路67号
电话：025-84704938　联系人：卫先生



中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069　联系人：傅小姐



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898　联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

上海 瑞格电玩 | 上海 游戏2000



卢湾区

瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路 719 号
电话：021-53062481 13916518016
联系人：唐抒捷
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3246 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109.932.地铁.黄陂南路站下.往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00-20：30

静安区

游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167
收款人：冷 苻 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4166 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30

徐汇区

游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路） 邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：季兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00-20：30

昆山市

游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020 51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧





国内第一本X360玩家专门志

Xbox360专辑 Vol.2

夏日盛宴 最佳伴侣

特别企划

Xbox LIVE ARCADE游戏大巡礼

收录2005年11月至2007年6月ARCADE游戏

特别企划

横行霸道的世界

为所欲为的自由之都十周年特辑

卷首特集

X360揭秘 业内秘闻好评连载中！

★典藏大作攻略★

蓝龙／山脊赛车6／失落的星球／彩虹六号 维加斯

命令与征服3／天诛 千乱／装甲核心4／上古卷轴IV

Xbox360专辑

DVD Vol.2

蓝龙制作特辑

LIVE付费内容鉴赏

信赖铃音妙韵MV

还有更多惊喜内容……

7月10日 携Vol.1余温 全国再度火热上市！